

The logo for N-GAGE QD. The 'N' is red, and the 'GAGE' is white. The 'QD' is in a stylized orange font. The background features a large, dark, circular pattern of concentric squares that create a tunnel-like effect.

N·GAGE QD

A series of horizontal lines in white, orange, and yellow that run across the middle of the page, ending in a stylized, jagged shape on the right side.

LIETOŠANAS PAMĀCĪBA

NOKIA



PAZIŅOJUMS PAR ATBILSTĪBU Mēs, sabiedrība ar ierobežotu atbildību NOKIA CORPORATION, ar pilnu atbildību paziņojam, ka produkts RH-29 atbilst Eiropas Padomes direktīvas 1999/5/EC prasībām. Paziņojums par atbilstību atrodams http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Autortiesības © "Nokia Corporation" 2004. Visas tiesības aizsargātas.

Šī dokumenta saturs daļēji vai pilnīga pavairošana, pārvietošana, izplatīšana vai uzglabāšana jebkurā veidā bez Nokia rakstiskas atļaujas ir aizliegta.

"Nokia", "Nokia Connecting People", "N-Gage" un "N-Gage QD" ir "Nokia Corporation" reģistrētas preču zīmes. Citi šeit minētie ražojumi un uzņēmumu nosaukumi ir to īpašnieku preču zīmes vai nosaukumi.

Nokia tune ir Nokia Corporation skaņas zīme.



This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

Stac ©, LZS ©, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425.

Other patents pending.

Hifn ©, LZS ©, ©1988-98, Hifn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

"Nokia" īsteno nepārtrauktas attīstības politiku. "Nokia" patur tiesības bez iepriekšēja brīdinājuma veikt izmaiņas un uzlabojumus jebkuram un šajā dokumentā aprakstītajiem ražojumiem.

Nekādos apstākļos Nokia nenes atbildību par datu un ierīču zaudējumiem, kā arī par atrunātiem, nejausiem, izrietošiem un netiešiem jebkura veida kaitējumiem.

Šī dokumenta saturs tiek pasniegts tāds, "kāds tas ir". Izmēģinot spēkā esošajos normatīvajos aktos noteiktos gadījumus, netiek sniegtas nekāda veida garantijas, nedz izteiktas, nedz domātas, ieskaitot, bet ne tikai, domātās kvalitātes vai derīguma garantijas attiecībā uz šī dokumenta saturu, pareizību vai ticamību. "Nokia" patur tiesības jebkurā laikā bez iepriekšēja brīdinājuma pārstrādāt vai anulēt šo dokumentu.

Atsevišķu piederumu pieejamība var būt atkarīga no reģiona. Lūdzu griezties pie tuvākā Nokia tirgotāja.

Eksportēšanas noteikumi

Šī ierīce var ietvert detaļas, tehnoloģijas vai programmatūru, kuru eksportēšanu regulē ASV un citu valstu eksporta likumi un noteikumi. Likumu neievērošana ir aizliegta.

9311166

ISSUE 2 LV

Satura rādītājs

JŪSU DROŠĪBAI	7	Spēļu bāze.....	21
Darba sākšana.....	10	Spēļu bāzes personalizēšana.....	21
SIM kartes un akumulatora ievietošana	10	Gaidīšanas režīma īscodeji	22
Akumulatora lādēšana	12	Svarīgi gaidīšanas režīmā redzami indikatori	22
Spēļu bāzes ieslēgšana.....	12	Atmiņas pārvaldība.....	23
Taustiņi un detaļas.....	13	Atmiņas patēriņa apskate	23
Par displeju	14	Atmiņas atbrīvošana.....	24
Tastatūras bloķēšana	14	Atmiņas kartes rīks	24
Spēļu vai atmiņas kartes ievietošana.....	14	Atmiņas kartes formatēšana	25
Atmiņas kartes izņemšana	15	Informācijas dublēšana un atjaunošana	25
Spēles spēlēšana	16	Atmiņas kartes bloķēšana	25
Enerģijas taupīšana, spēlējot spēles	16	Skaluma regulēšana.....	26
Spēle vairākiem spēlētājiem	16	Tālrunis.....	27
Spēļu pārvalde — spēļu datu pārvaldība	16	Zvani.....	27
Spēles datu dublējumkopijas izveide		Tālruņa numura ātrā izsaukšana.....	28
un datu atjaunošana.....	17	Konferences zvana veikšana	
N-Gage Arēnas palaišana.....	17	(tīkla pakalpojums).....	28
Pirms N-Gage Arēnas palaidēja izmantošanas....	18	Atbildēšana uz zvanu vai tā atteikšana	29
Savienojuma izveide ar N-Gage Arēnu.....	18	Zvanu gaidīšana (tīkla pakalpojums)	29
Reģistrēšanās un pieteikšanās	19	Iespējas zvana laikā	29
N-Gage Arēnas palaidēja atjaunināšana.....	19	Zvanu pāradresācija (tīkla pakalpojums)	30
Palīdzība	19		
Ierīces efektīvas lietošanas padomi.....	20		

Žurnāls — zvanu reģistrs un vispārīgais reģistrs	30
Pēdējo zvanu reģistrs.....	31
Sarunu ilgums.....	31
Sarunu izmaksas (tikla pakalpojums).....	32
GPRS skaitītājs.....	33
Vispārīgā žurnāla apskate	33
Žurnāla uzstādījumi	34
SIM katalogs un citi SIM pakalpojumi	34
Uzstādījumi.....	35
Uzstādījumu mainīšana	35
Ierīces uzstādījumi	35
Vispārīgi.....	35
Gaidīšanas režīms.....	36
Displejs.....	36
Zvana uzstādījumi	36
Savienojuma uzstādījumi	38
Par datu savienojumiem un piekļuves	
punktiem	38
Piekļuves punkta izveide.....	39
Piekļuves punkti	39
GPRS.....	42
Datu zvans.....	42
Datums un laiks	42
Drošība.....	43
Ierīce un SIM.....	43
Sertif. pārvaldība.....	45
Zv. aizliegšana (tikla pakalpojums).....	46

Tikls	47
Papildinājumu uzstādījumi.....	48

Kontakti (tālrunu katalogs).....49

Vārdu un numuru saglabāšana — kontaktu kartīšu	
izveide un rediģēšana	49
Kontaktu kopēšana no SIM kartes ierīces	
atmiņā un pretēji	50
Zvana signāla pievienošana kontakta kartītei	
vai grupai.....	50
Balss iezvane	51
Balss frāzes pievienošana tālruna numuram.....	51
Zvanišana, pasakot balss frāzi	51
Kontaktu grupu izveide	52
Dalībnieku noņemšana grupai	52

Attēlveidošana53

Attēlu apskate.....	53
Ekrānuzņēmums	53
Ekrānuzņēmumu uzstādījumu mainīšana	54
Videoatskaņotājs.....	54
Videoklipa saņemšana multizīnā	55

Ziņapmaiņa.....56

Teksta ievadišana	57
Parastā teksta ievade	57
Jutīgā teksta ievade — Vārdnīca	57
Teksta kopēšana uz starpliktuvi	59

Ziņu rakstīšana un sūtīšana.....	60
Multizīnām nepieciešamie uzstādījumi.....	61
E-pastam nepieciešamie uzstādījumi.....	62
Iesūtne — ziņu saņemšana.....	62
Multivides objektu saņemšana	62
Logotipu, signālu, vizītkaršu, kalendāra ierakstu un uzstādījumu saņemšana.....	63
Pakalpojumu ziņu saņemšana	64
Manas mapes	64
Pastkaste	64
Pastkastē atvēršana.....	64
E-pasta ziņu ielāde no pastkastē.....	65
E-pasta ziņu dzēšana.....	66
Atvienošanās no pastkastē.....	66
Izsūtne — ziņas, kuras gaida nosūtīšanu	67
SIM kartē esošo ziņu apskate.....	67
Šūnu apraide (tikla pakalpojums)	67
Pakalp. komanda redaktors.....	68
Ziņapmaiņas uzstādījumi	68
Īsziņu uzstādījumi.....	68
Multizīņu uzstādījumi	69
E-pasta uzstādījumi	71
Pakalpojumu ziņu uzstādījumi.....	72
Šūnu apraides (tikla pakalpojums) uzstādījumi	72
Citi uzstādījumi	73

Profili.....	74
Profila mainīšana	74
Profilu pielāgošana	75

Kalendārs un uzdevumi.....	76
Kalendāra ierakstu izveide.....	76
Kalendāra skati	77
Uzdevumi — uzdevumu saraksts.....	77

Palīgriki	79
Kalkulators	79
Komponists.....	79
Konvertors — mērvienību pārvēršana	80
Pamatvalūtas un maiņas kursu norādīšana	81
Piezīmes	81
Pulkstenis.....	82
Modinātāja uzstādīšana	82
Balss ieraksti.....	83
Izlase	83
Īsziņu pievienošana	83

Web	84
Pamatdarbības piekļuvei Web	84
Uzstādījumu saņemšana īsziņā.....	84
Manuālā uzstādījumu ievadīšana	85
Grāmatzīmju skats	85

Savienojuma izveide	85
Savienojuma drošība	86
Pārlūkošana	86
Savienojuma pārtraukšana	87
Kešatmiņas tīrīšana	87
Web uzstādījumi	87

Programmas un Pārvalde88

Piezīmes par lietojumprogrammu un programmatūras instalēšanu	88
Programmas (Java™)	89
Programmas instalēšana	89
Programmu galvenais skats	89
Programmu uzstādījumi	90
Pārvalde – programmatūras instalēšana un noņemšana	90
Programmatūras instalēšana	90
Programmatūras noņemšana	91

Savienojumi92

Bluetooth savienojums	92
Bluetooth uzstādījumi	93
Datu sūtīšana pa Bluetooth	93
Ierīču savienošana pāri	94
Datu saņemšana pa Bluetooth	95
Bluetooth izslēgšana	95
Savienojums ar datoru, izmantojot Bluetooth	95
Kompaktdiska lietošana	95

Informācija par akumulatoriem96

Uzlādēšana un izlādēšana	96
--------------------------------	----

APKOPE UN GLABĀŠANA96

PAPILDU INFORMĀCIJA

PAR DROŠĪBU97

Alfabētiskais rādītājs 101

JŪSU DROŠĪBAI

Izlasiet šos vienkāršos norādījumus. To neievērošana var būt bīstama vai pretlikumīga. Lai iegūtu plašāku informāciju, izlasiet visu lietotāja rokasgrāmatu.



IESLĒDZIET DROŠĀS VIETĀS Nelietojiet ierīci vietās, kur mobilo tālrunu lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.



SATIKSMES DROŠĪBA IR PIRMAJĀ VIETĀ

Ievērojiet visus vietējos likumus. Autovadītāja rokām vienmēr jābūt brīvām, lai nekas netraucētu vadīt transportlīdzekli. Vadot automašīnu, satiksmes drošībai jābūt pirmajā vietā.



DARBĪBAS TRAUCĒJUMI Ikviens mobilā ierīce var būt jutīga pret traucējumiem, kas ietekmē tās darbības kvalitāti.



IZSLĒDZIET SLIMNĪCĀ Ievērojiet visus ierobežojumus. Izslēdziet ierīci, atrodoties medicīnisko ierīču tuvumā.



IZSLĒDZIET LIDMAŠĪNĀ Ievērojiet visus ierobežojumus. Mobilās ierīces var radīt traucējumus lidmašīnās.



IZSLĒDZIET, UZPILDOT DEGVIELU Nelietojiet ierīci degvielas uzpildes stacijās. Nelietojiet to degvielas vai ķīmisku vielu tuvumā.



IZSLĒDZIET SPRIDZINĀŠANAS DARBU

TUVUMĀ Ievērojiet visus ierobežojumus. Nelietojiet ierīci spridzināšanas darbu tuvumā.



LIETOJIET SAUDZĪGI Lietojiet izstrādājumu tikai standarta pozīcijā, kā aprakstīts tā dokumentācijā. Bez vajadzības neaiztieciat antenu.



KVALIFICĒTA APKOPE Šī izstrādājuma uzstādīšanu un remontu drīkst veikt tikai kvalificēti speciālisti.



PAPILDIERĪCES UN AKUMULATORI Lietojiet tikai apstiprinātas papildierīces un akumulatorus. Nesavienojiet nesaderīgus izstrādājumus.



ŪDENSIZTURĪBA Šī ierīce nav ūdensizturīga. Sargājiet to no mitruma.



DUBLĒJUMKOPIJAS Atcerieties, ka visai svarīgajai informācijai jāizveido dublējumkopijas vai tā jāpieraksta.





SAVIEĻOŠANA AR CITĀM IERĪCĒM

Savienojot ar jebkādu citu ierīci, detalizētus drošības norādījumus skatiet tās lietotāja rokasgrāmatā. Nesavienojiet nesaderīgus izstrādājumus.



ZVANĪŠANA ĀRKĀRTAS SITUĀCIJĀS

Pārbaudiet, vai ierīces tālruņa funkcija ir ieslēgta un darbojas. Nospiediet taustiņu  tik reizi, cik nepieciešams, lai nodzēstu ekrāna rādījumus un atjaunotu tā sākotnējo izskatu. Ievadiet avārijas dienestu izsaukšanas numuru, pēc tam nospiediet . Paziņojiet savu atrašanās vietu. Nepārtrauciet sarunu, pirms jums to neatļauj.

PAR ŠO IERĪCI

Šajā rokasgrāmatā aprakstītā mobilā ierīce ir apstiprināta lietošanai EGSM 900 un GSM 1800 tīklā. Plašāku informāciju par sakaru tīkliem lūdziet pakalpojumu sniedzējam.

Lietojot šīs ierīces funkcijas, ievērojiet visas likumu prasības, kā arī citu personu privātās intereses un likumīgās tiesības.



Uzmanību! Jebkuru šīs ierīces funkciju, izņemot modinātāju, var lietot tikai tad, ja ierīce ir ieslēgta. Neieslēdziet ierīci, ja mobilās ierīces lietošana var radīt traucējumus un ir bīstama.

Tīkla pakalpojumi

Lai varētu lietot tālruni, jāizmanto mobilo sakaru pakalpojumu sniedzēja pakalpojumi. Daudzu šīs ierīces funkciju darbība ir atkarīga no funkcijām mobilo sakaru tīklā. Šie tīkla pakalpojumi, iespējams, nav pieejami visos tīklos, vai arī tos var izmantot tikai tad, ja par to esat īpaši vienojies ar pakalpojumu sniedzēju. Iespējams, jums nepieciešami pakalpojumu sniedzēja papildu norādījumi par šo pakalpojumu lietošanu, kā arī informācija par izmaksām. Atsevišķos tīklos pastāv ierobežojumi, kas nosaka iespējas izmantot tīkla pakalpojumus. Piemēram, ne visi tīkli nodrošina visas valodai raksturīgās rakstzīmes un pakalpojumus.

Pakalpojumu sniedzējs var pieprasīt, lai atsevišķas jūsu ierīces funkcijas tiktu atspējotas vai netiktu aktivizētas. Tādā gadījumā šīs funkcijas netiek rādītas ierīces izvēlnē. Plašāku informāciju lūdziet pakalpojumu sniedzējam.

Papildierīces, akumulatori un lādētāji

Pirms izmantot lādētāju šai ierīcei, pārbaudiet lādētāja modeļa numuru. Šo ierīci ir paredzēts lietot, enerģijas padēvi nodrošinot ar ACP-12 vai LCH-12.



Uzmanību! Lietojiet tikai akumulatorus, lādētājus un papildierīces, kuras Nokia ir apstiprinājusi lietošanai kopā ar šo modeli. Izmantojot cita veida akumulatorus, lādētājus un papildierīces, atļaujas vai garantijas var zaudēt spēku, kā arī tas var būt bīstami.

Informāciju par apstiprinātajām papildierīcēm lūdziet vietējam izplatītājam. Atvienojot papildierīces strāvas vadu, satveriet un velciet kontaktdakšu, nevis vadu.

Ierīcei un papildierīcēm var būt sīkas detaļas. Glabājiet tās maziem bērniem nepieejamā vietā!

Darba sāksana

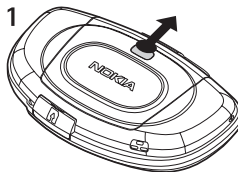
SIM kartes un akumulatora ievietošana



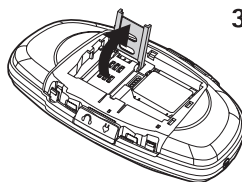
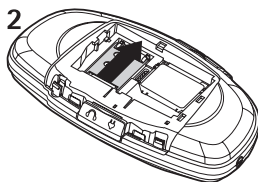
Piezīme. Pirms vāciņa noņemšanas vienmēr izslēdziet ierīci un atvienojiet to no lādētāja un citām ierīcēm. Glabājiet un lietojiet ierīci ar uzliktiem vāciņiem.

Visas SIM kartes glabājiet maziem bērniem nepieejamās vietās. Informāciju par SIM kartes pakalpojumu pieejamību un izmantošanu lūdziet SIM kartes izsniedzējam. Tas var būt pakalpojumu sniedzējs, tīkla operators vai cits izplatītājs.

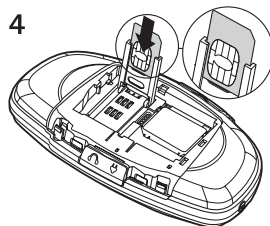
- 1 Turot spēļu bāzi ar aizmuguri pret sevi, nospiediet atbrīvošanas pogu (1) un nobīdiet vāciņu bultiņas norādītajā virzienā.



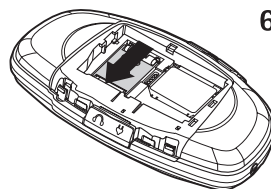
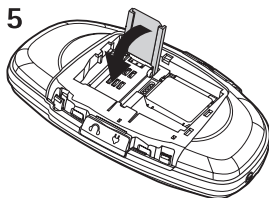
- 2 Lai atbrīvotu SIM kartes turētāju, pabīdiet to bultiņas norādītajā virzienā (2) un atveriet (3).



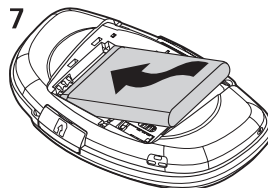
- 3 Ievietojiet SIM karti turētājā (4). Pārliecinieties, vai SIM kartes nošķeltais stūris ir vērsts uz āru no turētāja un zeltīto kontaktu laukums ir vērsts pret ierīces savienotājiem.



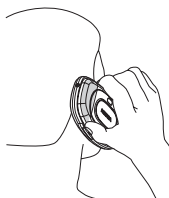
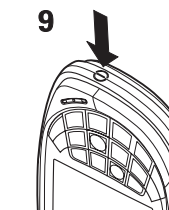
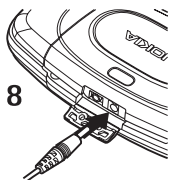
- 4 Aizveriet SIM kartes turētāju (5) un fiksējiet to vietā (6).




- 5 Ievietojiet akumulatoru (7).



- 6 Uzlieciet vāciņu.




Akumulatora lādēšana


- 1 Atveriet vāciņu, uz kura redzams simbols . Pievienojiet spēļu bāzei strāvas vadu (8).
- 2 Savienojiet lādētāju ar maiņstrāvas kontaktligzdu. Akumulatora indikators stabiņš sāk mainīt garumu. Spēļu bāzi lādēšanas laikā drīkst lietot. Ja akumulators ir pavisam tukšs, iespējams, ka lādēšanas indikators tiek parādīts tikai pēc dažām minūtēm.
- 3 Ja akumulators ir pilnībā uzlādēts, stabiņš vairs nepārvietojas. Atvienojiet lādētāju vispirms no spēļu bāzes un pēc tam no maiņstrāvas kontaktligzdas.

Spēļu bāzes ieslēgšana

- Nospiediet un turiet nospiestu ieslēgšanas taustiņu  (9).

Ja spēļu bāze pieprasa ievadīt PIN kodu, ievadiet to (tiek parādīts kā ****) un nospiediet

 **Labi**. PIN kodu parasti nodrošina kopā ar SIM karti.

Ja spēļu bāze pieprasa ievadīt atslēgas kodu, ievadiet to (tiek parādīts kā *****) un nospiediet  **Labi**. Atslēgas koda rūpnīcas uzstādījums ir **12345**. Sk. 'Ierīce un SIM' 43. lpp.

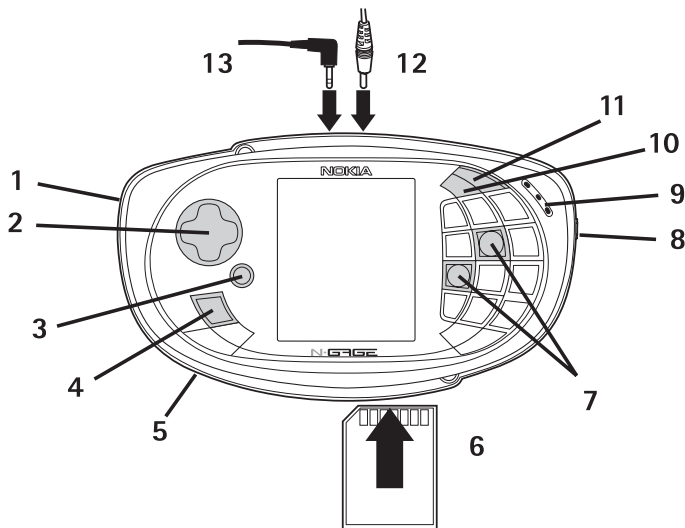
Šai ierīcei ir iebūvēta antena. **Piezīme.** Tāpat kā jebkurai citai radioviļņu ierīcei bez vajadzības neaiztieciot antenu, kad ierīce ir ieslēgta. Antenas aiztikšana var ietekmēt sakaru kvalitāti, un ierīce var patērēt vairāk enerģijas, nekā tas citkārt būtu nepieciešams. Izvairoties no saskares ar antenas vietu ierīces lietošanas laikā, tiek optimizēta antenas darbība un akumulatora ekspluatācijas ilgums.



STANDARTA POZĪCIJA: Turiet ierīci tā, lai antena būtu vērsta uz augšu virzienā pār jūsu plecu.


Taustiņi un detaļas

- 1 Mikrofons atrodas sānos.
- 2 Vadības taustiņš spēļu spēlēšanai un navigācijai.
- 3 Apstiprināšanas taustiņš izvēlei, apstiprināšanai vai aktivizēšanai.
- 4 Izvēlnes taustiņš galvenās izvēlnes atvēršanai.
- 5 Skaļrunis atrodas aiz mugurē.
- 6 Atmiņas vai spēļu karšu slots.
- 7 un ir primārie spēļu taustiņi.
- 8 Ieslēgšanas taustiņš atrodas sānos.
- 9 Pie auss liekamā daļa.
- 10 Rediģēšanas taustiņš teksta rediģēšanas laikā atver tādu komandu sarakstu kā **Kopēt**, **Izgriezt** un **Ielīmēt**.
- 11 Dzēšanas taustiņš teksta un objektu izdzēšanai.
- 12 Lādētāja savienotājs.
- 13 Austiņu savienotājs.



Uzmanību! Austiņu lietošana var ietekmēt spēju uztvert apkārtējās skaņas. Nelietojiet austiņas situācijās, kad tas var apdraudēt jūsu drošību.

**Padoms.**

Nospiediet  vienu reizi, izvēlieties **Bloķēt tastatūru** un nospiediet **Labi**.

Par displeju


Displejā var parādīties neliels daudzums trūkstošu, bojātas krāsas vai spilgtu punktu. Tas ir raksturīgi šī veida displejiem. Dažos displejos iespējami tādi pikseli jeb punkti, kuri paliek aktivizēti vai deaktivizēti. Tas ir normāli un nav uzskatāms par defektu.

Tastatūras bloķēšana

Izmantojiet taustiņslēgu (taustiņu bloķēšanu), lai novērstu nejaušu taustiņu nospiešanu.

- **Lai bloķētu:** gaidīšanas režīmā nospiediet  un . Ja taustiņi ir bloķēti, displejā ir redzams .
- **Lai atbloķētu:** nospiediet  un .

Ja esat atļāvis automātisku spēļu startēšanu un ievietojat spēļu bāzē spēles karti, tastatūra tiek automātiski atbloķēta.

Ja ir aktivizēts taustiņslēgs, joprojām var veikt zvanus uz ierīcē ieprogrammēto oficiālo avārijas dienestu izsaukšanas numuru. Ievadiet avārijas dienestu izsaukšanas numuru un nospiediet .

Spēļu vai atmiņas kartes ievietošana

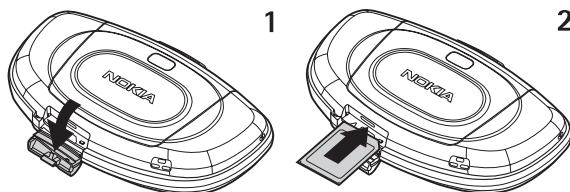
Glabājiet visas spēļu un atmiņas kartes bērniem nepieejamās vietās.


Izmantojiet šajā ierīcē tikai saderīgas multivides kartes (Multimedia Card — MMC). Citas atmiņas kartes, piem., Secure Digital (SD) kartes, nav piemērotas MMC kartes slotam un nav saderīgas ar šo ierīci. Lietojot nesaderīgu atmiņas karti, var sabojāt atmiņas karti un ierīci, kā arī nesaderīgajā kartē esošos datus.

Spēļu bāzei var iegādāties dažādas N-Gage spēles. Katra N-Gage spēle tiek nodrošināta atsevišķā tikai lasāmā spēles kartē (MMC). Spēles dati, piem., rezultāti, tiek saglabāti spēļu bāzes atmiņā, nevis N-Gage spēles kartē. Informāciju par pieejamajām spēlēm varat saņemt pie Nokia oficiālā spēļu izplatītāja vai apmeklējot www.n-gage.com.

Varat iegādāties saderīgas zibatmiņas kartes (MMC), lai iegūtu papildu atmiņas vietu. Sk. 'Atmiņas kartes rīks' 24. lpp.


- 1 Atveriet kartes slotu (1).
- 2 Ievietojiet spēles vai atmiņas karti (2). Ievērojiet – ievietojot spēles vai atmiņas karti, tiek aizvērtas visas ierīcē atvērtās programmas.
- 3 Aizveriet kartes slotu.




Ja ievietojat spēles karti, spēle tiek startēta automātiski. Turklāt galvenajā izvēlnē kā pēdējais elements tiek automātiski pievienota spēles ikona. Dažādās programmās informācija, kas glabājas atmiņas kartē, tiek apzīmēta ar .

Atmiņas kartes izņemšana



Svarīgi! Neizņemiet karti jebkādu norīšu laikā, t.i., ja displeja augšējā labajā stūrī mirgo . Izņemot atmiņas karti kādas darbības laikā, var sabojāt atmiņas karti un ierīci, kā arī kartē esošos datus.

- 1 Nospiediet  un izvēlieties **Izņemt atm. karti** (iespēja pieejama tikai tad, ja ir ievietota atmiņas karte).
- 2 Pagaidiet, līdz tiek parādīts teksts *Atmiņas karti tagad var izņemt*, un izņemiet karti.



Padoms. Ja nevēlaties, lai spēle sāktos automātiski, tiklīdz tiek ievietota spēles karte, atveriet **Rīki** → **Uzstādījumi** → **Ierīce** → **Vispārīgi** un uzstādiet **Spēļu autom. startēš.** uz **Izslēgta**.



Padoms. Plašāku informāciju par pieejamajām spēlēm un spēļu pakalpojuma uzstādījumus var saņemt no www.n-gage.com.



Padoms. Lai sāktu spēli, kad ir ievietota spēles karte, gaidīšanas režīmā nospiediet .

Spēļu pārvaldes galvenā skata iespējas: **Faila detaļas**, **Dzēst**, **Dublējumkopija**, **Atjaunot no kartes**, **Atzīmēt/noņemt atz.**, **Uzstādījumi**, **Palīdzība** un **Iziet**.

Spēles spēlēšana

Ievietojiet spēles karti; sk. 'Spēļu vai atmiņas kartes ievietošana' 14. lpp. Spēle tiek startēta automātiski, vienlaikus arī atbloķējot tastatūru.



Piezīme. Pirms izņemat spēles karti no spēļu bāzes, izejiet no spēles.

Spēļu spēlēšanai var izmantot primāros spēļu taustiņus un . Citu taustiņu lietojums ir atkarīgs no spēles. Iepazīstieties ar spēlē pieejamo pamācību.



Piezīme. Spēļu spēlēšana patērē enerģiju, un samazinās spēļu bāzes darbības laiks.

Enerģijas taupīšana, spēlējot spēles

- Lai samazinātu displeja spilgtumu, nospiediet un izvēlieties **Rīki**→ **Uzstādīj.**→ **Ierīce**→ **Displejs**→ **Spilgtums**. Izvēlieties **Iespējas**→ **Mainīt**.
- Izmantojiet austiņas, lai spēlēšanas laikā klausītos spēles skaņas.
- Izslēdziet Bluetooth, ja to neizmantojat.



Spēle vairākiem spēlētājiem

Dažas spēles var spēlēt kopā ar vēl otru vai vairākiem spēlētājiem, kuriem saderīgā ierīcē ir tāda pati spēle. Spēlēšana notiek, izmantojot Bluetooth savienojumu. Pirms sākat spēlēt spēli vairākiem spēlētājiem, pārliecinieties, vai ir saderīgi ierīču Bluetooth uzstādījumi. Sk. 'Bluetooth savienojums' 92. lpp. Spēles sāšanas instrukcijas, informāciju par dažādiem līmeņiem un papildiespējām, kā arī citus datus skatiet spēles pamācībā.



Spēļu pārvalde – spēļu datu pārvaldība

Nospiediet un izvēlieties **Rīki**→ **Spēļu p.**, lai apskatītu un pārvaldītu ar spēlēm saistītos failus. Varat izdzēst failus, kuri jums vairs nav nepieciešami, lai atbrīvotu vietu atmiņā, kā arī izveidot failu dublējumkopijas atmiņas kartē un atjaunot failus no tām.

- Lai apskatītu spēles datu faila detaļas, piem., faila tipu un lielumu, ritiniet līdz vajadzīgajam failam un izvēlieties **Iespējas**→ **Faila detaļas** vai arī ritiniet detaļas, spiežot  un .
- Lai izdzēstu failu, ritiniet līdz tam un izvēlieties **Iespējas**→ **Dzēst**.
- Lai mainītu spēļu pārvaldes funkcijas izskatu un izvēlētos failu grupējumu un sakārtojumu, nospiediet **Iespējas**→ **Uztādījumi**.

Spēles datu dublējumkopijas izveide un datu atjaunošana

- Lai atmiņas kartē izveidotu spēles datu dublējumkopiju no spēļu bāzes atmiņas, ritiniet līdz failam, kuram veidosit dublējumkopiju, un izvēlieties **Iespējas**→ **Dublējumkopija**.
- Lai atjaunotu spēles datus no atmiņas kartes spēļu bāzes atmiņā, izvēlieties **Iespējas**→ **Atjaunot no kartes**. Ritiniet līdz failam, kurš jāatjauno, un izvēlieties **Iespējas**→ **Atjaunot**.



Padoms. Spēles failiem, piem., rekordi, var izveidot dublējumkopiju atmiņas kartē un pēc tam izmantot atjaunošanas funkciju, lai pārkopētu failus uz citu saderīgu ierīci.

Iespējams, ka dažu attēlu, zvana melodiju un cita satura kopēšanu, modificēšanu, pārņemšanu un pārsūtīšanu aizliedz autortiesību aizsardzība.

Aizsargātiem failiem faila detaļās ir norādīts **Nav pārneseams**, un tos nevar izmantot citās ierīcēs. Failus ar norādi **Pārneseams** var izmantot citās saderīgās ierīcēs.



N-Gage Arēnas palaišana

N-Gage Arēnas palaidējs ir programma, kas ļauj no spēļu bāzes tieši piekļūt N-Gage Arēnas kopienai. N-Gage Arēnas kopienas dalībnieki var sazināties cits ar citu, ielādēt īpašu saturu, piekļūt globālajai rangu tabulai, pievienoties sacensībām, iegūt spēles un kopienas ziņas u.c.

Spēļu failu tipi:

Spēles dati — faili, kas nepieciešami, lai spēlētu spēli, piem., spēles skaņas.


Spēles paplašinājumi — spēļu papildfaili, piem., papildu līmeņi.

Lietotāja dati — spēles laikā saglabātie faili, piem., rekordi un sasniegtie līmeņi.



Padoms. Lai iegūtu plašāku informāciju par N-Gage Arēnu, ieskaitot spēles, aktivitātes un atbalstu, apmeklējiet <http://arena.n-gage.com>.



Padoms. Lai pārbaudītu piekļuves punktus vai definētu piekļuves punkta uzstādījumus, nospiediet  un izvēlieties **Rīki** → **Uzstādījumi** → **Savienojums** → **Piekļuves punkti**.

Pirms N-Gage Arēnas palaidēja izmantošanas


Lai varētu izmantot N-Gage Arēnas palaidēju, ir jāabonē GPRS pakalpojums. Informāciju par GPRS pakalpojuma pieejamību un abonēšanu saņemsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja. Ievērojiet — iespējams, ka par GPRS savienojumiem un datu pārraidēm tiek pieprasīta papildu samaksa.

Spēļu bāzē jābūt definētam arī interneta piekļuves punktam (Internet Access Point — IAP). Interneta piekļuves punkta uzstādījumus var saņemt īpašā izziņā no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja vai arī ievadīt tos manuāli. Iespējams, ka spēļu bāzē jau ir pakalpojumu sniedzēja uzstādīti interneta piekļuves punkti.

Interneta piekļuves punkta, kā arī WAP, MMS un e-pasta uzstādījumus var pasūtīt N-Gage Web vietas atbalsta sadaļā <http://support.n-gage.com/>. Uzstādījumi tiek nosūtīti uz jūsu spēļu bāzi kā izziņas. Lai saglabātu uzstādījumus, izpildiet izziņās sniegtos norādījumus. Saites uz dažādu valstu N-Gage Web vietām dažādās valodās ir pieejamas <http://www.n-gage.com/select.html>.

Savienojuma izveide ar N-Gage Arēnu

Pastāv trīs veidi, kā piekļūt N-Gage Arēnai:

- Izmantojot spēļu bāzē pieejamo N-Gage Arēnas palaidēju: nospiediet  un izvēlieties **N-Gage Arēna**.
- Izmantojot saderīgu datoru: apmeklējiet N-Gage Arēnas Web vietu <http://arena.n-gage.com>.
- Spēlējot N-Gage Arēnas spēli: spēles izvēlnē izvēlieties **N-Gage Arēna**.

N-Gage Arēnas palaidējs un Web vieta nodrošina piekļuvi visām N-Gage Arēnā pieejamajām funkcijām un aktivitātēm. Spēlē pieejamās izvēlnes nodrošina piekļuvi funkcijām un saturam, kas attiecas uz spēli, kuru spēlējat.

Reģistrēšanās un pieteikšanās

Lai varētu izmantot funkcijas un piedalīties N-Gage Arēnas aktivitātēs, jums ir jāreģistrējas kā N-Gage Arēnas kopienas dalībniekam. Varat reģistrēties un izveidot pieteikšanās datus Web vietā, lietojot datoru vai izmantojot spēļu bāzē pieejamo N-Gage Arēnas palaidēju. Reģistrācijas laikā jums ir jāizvēlas lietotājvārds un parole. Kad esat reģistrējies kā dalībnieks, varat pieteikties N-Gage Arēnas pakalpojumā, lietojot savu lietotājvārdu un paroli.

N-Gage Arēnas palaidēja atjaunināšana

Regulāri tiks izlaisti N-Gage Arēnas palaidēja atjauninājumi. Ikreiz, kad, lietojot spēļu bāzi, izveidojat savienojumu ar N-Gage Arēnu, programma pārbauda, vai nav pieejami atjauninājumi. Ja tiek atrasts atjauninājums, jums tiek piedāvāts to ielādēt. Daži no N-Gage Arēnas palaidēja atjauninājumiem ir obligāti nepieciešami, bet citi ne.





Piezīme. Ja neļaujat ielādēt obligāto atjauninājumu, jūs vairs nevarēsiet izmantot N-Gage Arēnas palaidēju.

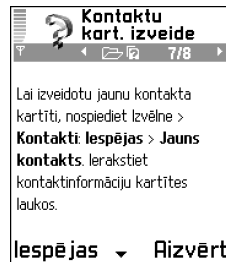


Palīdzība

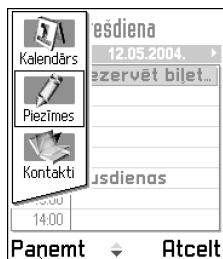
Spēļu bāzē ir palīdzības funkcija, kurai var piekļūt, jebkurā programmā izvēloties **Iespējas** → **Palīdzība**.



Piemērs. Lai apskatītu pamācību, kā izveidot kontakta kartīti: sāciet veidot kontakta kartīti un izvēlieties **Iespējas** → **Palīdzība**. Kad lasāt pamācību, varat pārslēgties no palīdzības uz programmu, kura ir atvērta fonā, un pretēji, nospiežot un turot . Šai pašai palīdzības tēmai var piekļūt, nospiežot  un atverot **Palīgriķi** → **Palīdzība** → **Kontakti** → **Kontaktu kart. izveide**.












1. attēls. Ierīcē pieejamā palīdzība.



2. attēls. Pārslēgšanās starp programmām.

Ierīces efektīvas lietošanas padomi

- Lai pārslēgtos no vienas atvērtas programmas uz citu, nospiediet un turiet . Sk. 2. att.
 - **Piezīme.** Ja sāk pietrūkt atmiņas, spēļu bāze var aizvērt dažas programmas. Pirms programmas aizvēršanas spēļu bāze saglabā visus nesaglabātos datus.
- Lai **iezīmētu objektu**, ritiniet līdz tam un nospiediet vienlaikus  un .
- Lai **iezīmētu vairākus objektus**, nospiediet un turiet  un vienlaikus nospiediet  vai . Izvēlētajiem objektiem blakus tiek ievietota kontrolzīme. Lai beigtu iezīmēšanu, pārtrauciet ritināšanu ar  un pēc tam atlaidiet . Kad ir iezīmēti visi nepieciešamie objekti, varat tos pārvietot vai izdzēst.
- Dažos gadījumos, nospiežot , tiek parādīts īsāks iespēju saraksts, kurā uzrādītas galvenās komandas, kas pieejamas skatā.

Spēļu bāze








Spēļu bāzes personalizēšana

- Lai mainītu attēlu, kurš gaidīšanas režīmā ir redzams fonā, atveriet **Rīki**→ **Uzstādījumi**→ **Ierīce**→ **Gaidīšanas režīms**→ **Fona attēls** un izvēlieties **Jā**. Sk. 3. att.
- Lai mainītu spēļu bāzes krāsu shēmu, atveriet **Rīki**→ **Uzstādījumi**→ **Ierīce**→ **Displejs**→ **Krāsu palete**.
- Lai mainītu īsceļus, kas gaidīšanas režīmā ir piešķirti izvēles taustiņiem, atveriet **Rīki**→ **Uzstādījumi**→ **Ierīce**→ **Gaidīšanas režīms**→ **Kreisais izv. taustiņš** vai **Labais izv. taustiņš**. Sk. 3. att.
- Lai mainītu gaidīšanas režīmā redzamo pulksteni, izvēlieties **Rīki**→ **Uzstādījumi**→ **Datuma un laika uzstād.**→ **Pulksteņa tips**→ **Parastais** vai **Ciparu**.
- Lai mainītu sveicienu, attēlu vai animāciju, atveriet **Rīki**→ **Uzstādījumi**→ **Ierīce**→ **Vispārīgi**→ **Sveiciens vai simbols**.
- Lai mainītu ekrānsaudzētāju, atveriet **Rīki**→ **Uzstādījumi**→ **Ierīce**→ **Displejs**→ **Ekrānsaudzētājs**.
- Lai mainītu zvana signālus un taustiņu toņus, atveriet **Rīki**→ **Profilī**. Ja ir izvēlēts profils **Vispārīgs**, profila nosaukuma vietā navigācijas joslā tiek parādīts šīs dienas datums. Sk. 'Profilī' 74. lpp.
- Lai draugam piešķirtu atšķirīgu zvana signālu, atveriet **Kontakti**. Sk. 50. lpp.
- Lai pārkārtotu galveno izvēlni, galvenajā izvēlnē izvēlieties **Iespējas**→ **Pārvietot, Pārvietot uz mapi** vai **Jauna mape**. Reti izmantotās programmas var pārvietot uz mapēm, bet biežāk lietotās programmas var ievietot galvenajā izvēlnē.





3. attēls. Gaidīšanas režīms.

Gaidīšanas režīma īsceļi


- Lai pārslēgtos no vienas atvērtas programmas uz citu, nospiediet un turiet .
- Lai mainītu profilu, nospiediet  un izvēlieties profilu.
- Lai bloķētu tastatūru, nospiediet  un .
- Lai sāktu spēli, kad ir ievietota spēles karte, nospiediet .
- Lai atvērtu pēdējo izsaukto numuru sarakstu, nospiediet .
- Lai izveidotu Web savienojumu, nospiediet un turiet . Sk. 'Pamatdarbības piekļuvei Web' 84. lpp.

Svarīgi gaidīšanas režīmā redzami indikatori

 — esat saņēmis vienu vai vairākas ziņas programmas Ziņapmaiņa mapē Iesūtne.

 — esat saņēmis vienu vai vairākas balss ziņas. Sk. 'Balss pastkastes izsaukšana (tīkla pakalpojums)' 27. lpp.


 — mapē Izsūtne ir ziņas, kas gaida nosūtīšanu. Sk. 67. lpp.


 — tiek parādīts, ja funkcijas **Ienākošā zv. signāls** uzstādījums ir **Bez skaņas** un **Ziņas signāls** ir **Izslēgts**. Sk. 'Profilis' 74. lpp.



 — spēļu bāzes taustiņi ir bloķēti. Sk. 'Tastatūras bloķēšana' 14. lpp.



 — ir aktivizēts modinātājs. Sk. 'Pulkstenis' 82. lpp.


2 — var zvanīt tikai no tālruņa 2. līnijas (tīkla pakalpojums).


 — visi zvani uz spēļu ierīci tiek pāradresēti uz citu numuru. Ja jums ir divas tālruņu līnijas, pirmās līnijas pāradresācijas indikators ir **1.**, bet otrās — **2.** Sk. "Izmantotā līnija (tīkla pakalpojums)" 37. lpp.

 — no atmiņas kartes tiek lasīti vai tajā tiek rakstīti dati.



 vai  — ierīcei ir pievienotas austiņas vai induktīvās saites ierīce.

 — ir aktivizēts datu zvans.  — ir aktivizēts ātrdarbīgais datu zvans.

 — tiek parādīts signāla stipruma indikatora vietā (gaidīšanas režīmā redzams displeja augšējā kreisajā stūrī), ja ir aktivizēts GPRS savienojums. Sk. 'GPRS' 42. lpp.

 — tiek parādīts, ja GPRS savienojums ir aizturēts, piemēram, balss zvanu laikā.


 — ir aktivizēts faksa zvans.

 — ir aktivizēts Bluetooth. Ievērojiet, ka, pārraidot datus pa Bluetooth, tiek parādīts . Sk. 'Bluetooth savienojums' 92. lpp.

Atmiņas pārvaldība

Daudzas spēļu bāzes funkcijas izmanto atmiņu datu glabāšanai. Pie šādām funkcijām ir pieskaitāmas spēles, kontakti, ziņas, attēli un zvana signāli, kalendārs un uzdevumi, dokumenti un ielādētās programmas. Pieejamais brīvās atmiņas apjoms ir atkarīgs no tā, cik daudz datu jau ir saglabāti spēļu bāzes atmiņā.

Kā papildu atmiņu var izmantot atmiņas karti. Atmiņas kartes ir atkārtoti ierakstāmas, t.i., atmiņas kartēs datus var gan saglabāt, gan izdzēst. Ja spēļu bāzē sāk pietrūkt atmiņas, atsevišķus failus var pārvietot uz atmiņas karti.

 **Piezīme.** Spēles kartē nevar saglabāt nekādus datus, jo spēļu kartes ir tikai lasāmas. Spēļu kartēs ir dati, kurus nevar pārrakstīt.

Atmiņas patēriņa apskate

Lai apskatītu, kāda veida dati ir spēļu bāzē un cik daudz vietas aizņem dažādas datu grupas, atveriet **Rīki**→**Pārvalde** un izvēlieties **Iespējas**→**Atmiņas detaļas**→**Tālrūpa atmiņa**. Ritiniet līdz **Brīva atmiņa** un apskatiet spēļu bāzē pieejamās brīvās atmiņas apjomu.

Ja spēļu bāzē ir ievietota atmiņas karte, atveriet **Rīki**→**Atmiņa** un izvēlieties **Iespējas**→**Atmiņas detaļas**, lai noskaidrotu atmiņas patēriņu un kartē pieejamās brīvās atmiņas apjomu.

Atmiņas karte	
Atmiņas karte:	
0 B	Skatās faili
0 B	Videoklipi
0 B	Programmas
20 kB	Izmant. atm.
15 MB	Brīva atmiņa
▲ Rīzvērt	

4. attēls. Atmiņas kartes atmiņas patēriņš.

Atmiņas atbrīvošana

Instalējot daudz spēļu vai saglabājot daudz attēlu, var iztērēt lielu pieejamās atmiņas apjomu, par ko spēļu bāze brīdina, parādot attiecīgu paziņojumu. Lai atbrīvotu atmiņu, pārsūtiet dažas spēles, attēlus vai citus ierakstus uz atmiņas karti. Varat arī izdzēst tādu objektus kā kontaktinformācijas kartītes, kalendāra ierakstus, zvanu taimerus, zvanu izmaksu skaitītājus, spēļu rezultātus, kā arī citus datus, kuri jums vairs nav nepieciešami. Lai izdzēstu datus, atveriet atbilstošo programmu.


Citi objekti, kurus var izdzēst, lai atbrīvotu atmiņu:

- Instalētās spēles, kuras vairs nav nepieciešamas.
- Ziņas no programmas Ziņapmaiņa mapēm Iesūtne, Melnraksti un Nosūtītās ziņas.
- Ielādētās e-pasta ziņas no spēļu bāzes atmiņas.
- Saglabātās XHTML vai WML lapas un attēli no mapes Attēli.




Atmiņas kartes rīks

Atmiņas kartē pieejamās iespējas: **Dublēt ierīces atm., Atjaunot no kartes, Formatēt atm. karti, Atm. kartes nosauk., Uzstādīt paroli, Mainīt paroli, Noņemt paroli, Atbloķēt atm. karti, Atmiņas detaļas, Palīdzība un Iziet.**

Nospiediet  un izvēlieties **Rīki** → **Atmiņa**. Atmiņas karti var izmantot, piem., lai saglabātu ielādētās spēles un programmas. Varat arī izveidot spēļu bāzes atmiņā saglabātās informācijas dublējumkopiju un vēlāk atjaunot šo informāciju spēļu bāzē. Sk. 'Spēļu vai atmiņas kartes ievietošana' 14. lpp. un 'Atmiņas kartes izņemšana' 15. lpp.

Glabājiēt visas atmiņas kartes maziem bērniem nepieejamās vietās.



Svarīgi! Neizņemiet karti jebkādu darbību norises laikā, t.i., ja displeja augšējā labajā stūrī mirgo . Izņemot atmiņas karti kādas darbības laikā, var sabojāt atmiņas karti un ierīci, kā arī kartē esošos datus.

Izmantojiet šajā ierīcē tikai saderīgas multivides kartes (Multimedia Card – MMC). Citas atmiņas kartes, piem., Secure Digital (SD) kartes, nav piemērotas MMC kartes slotam un nav saderīgas ar šo ierīci. Lietojot nesaderīgu atmiņas karti, var sabojāt atmiņas karti un ierīci, kā arī nesaderīgajā kartē esošos datus.

Atmiņas kartes formatēšana



Svarīgi! Formatējot atmiņas karti, visi tajā esošie dati tiek neatgriezeniski zaudēti.

Dažas atmiņas kartes iegādes brīdī jau ir formatētas, bet citām ir nepieciešama formatēšana. Sazinieties ar izplatītāju, lai uzzinātu, vai karte pirms lietošanas ir jāformatē.

- Izvēlieties **iespējas** → **Formatēt atm. karti**. Izvēlieties **Jā**, lai apstiprinātu. Kad formatēšana ir pabeigta, ievadiet atmiņas kartes nosaukumu un nospiediet **Labi**.



Padoms. Lai pārdēvētu atmiņas karti, atveriet to un izvēlieties **iespējas** → **Atm. kartes nosauk.**

Informācijas dublēšana un atjaunošana

- Lai atmiņas kartē izveidotu spēļu bāzes atmiņas informācijas dublējumkopiju, izvēlieties **iespējas** → **Dublēt ierīces atm.**
- Lai atjaunotu informāciju no atmiņas kartes spēļu bāzes atmiņā, izvēlieties **iespējas** → **Atjaunot no kartes**.

Atmiņas kartes bloķēšana

Var uzstādīt paroli, lai aizsargātu atmiņas karti pret nesankcionētu izmantošanu.

Parole tiek saglabāta spēļu bāzē, un tā nav jāievada vēlreiz, ja atmiņas karti turpināt lietot tajā pašā spēļu bāzē. Ja atmiņas karti vēlaties lietot citā spēļu bāzē, tiek pieprasīta parole.

- Izvēlieties **iespējas** → **Uzstādīt paroli, Mainīt paroli** vai **Noņemt paroli**. Izvēloties jebkuru no iespējām, spēļu bāze prasa ievadīt un apstiprināt paroli (ne vairāk kā 8 rakstzīmes).

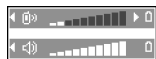


Piezīme. Kad parole ir noņemta, atmiņas karte ir atbloķēta un to var izmantot citā spēļu bāzē, nenorādot paroli.

Atmiņas kartes atbloķēšana



Ja spēļu bāzē ievietojat citu ar paroli aizsargātu atmiņas karti, spēļu bāze prasa ievadīt kartes paroli.

- Lai atbloķētu karti, izvēlieties **iespējas** → **Atbloķēt atm. karti**.



5. attēls. Navigācijas
joslā ir parādīts
lietotais skaļrunis.

Skaļuma regulēšana

Sarunas laikā vai klausoties skaņu, nospiediet  vai , lai attiecīgi palielinātu vai samazinātu skaļumu.

Skaļrunis ļauj sarunāties un klausīties spēļu bāzi no neliela attāluma, neturot to pie auss, piem., kad tā atrodas jums blakus uz galda. Lai atrastu skaļruni, sk. 'Taustiņi un detaļas' 13. lpp.

Lai notiekošas sarunas laikā sāktu izmantot skaļruni, izvēlieties **Iespējas** → **Aktivizēt skaļruni**. Skaņu programmas, piem., Komponists un Skaņas ieraksti, pēc noklusējuma izmanto skaļruni.












Svarīgi! Lietojot skaļruni, neturiet spēļu bāzi tuvu pie auss, jo skaņa var būt ļoti skaļa.

Lai izslēgtu skaļruni notiekošas sarunas vai mūzikas atskaņošanas laikā, izvēlieties **Iespējas** → **Aktivizēt klausuli**.



Tālrunis

Zvanišana


- 1 Gaidīšanas režīmā ievadiet tālruņa numuru kopā ar rajona kodu. Lai nodzēstu ciparu, nospiediet . Lai veiktu starptautisku zvanu, divreiz nospiediet , lai ievadītu starptautisko prefiksu (zīme + aizstāj starptautisko piekļuves kodu), un pēc tam ievadiet valsts kodu, rajona kodu bez **0** un tālruņa numuru.
 - 2 Lai izsauktu numuru, nospiediet .
 - 3 Lai beigtu zvanu (vai atceltu zvana mēģinājumu), nospiediet .
-  **Piezīme.** Nospiežot , zvans vienmēr tiek pārtraukts. Tā notiek arī gadījumā, ja ir aktīva cita programma.




 **Padoms.** Gaidīšanas režīmā nospiediet , lai piekļūtu pēdējo 20 numuru sarakstam, uz kuriem esat zvanījis vai mēģinājis zvanīt. Ritiniet līdz vajadzīgajam numuram un nospiediet , lai izsauktu numuru.



Zvanišana, lietojot kontaktus

- Nospiediet  un izvēlieties **Kontakti**. Ritiniet līdz vajadzīgajam vārdam. Vai arī ievadiet vārda pirmos burtus meklēšanas laukā. Tiek parādīti atbilstošie kontakti. Lai piezvanītu, nospiediet .





Balss pastkastes izsaukšana (tīkla pakalpojums)

- Lai piezvanītu uz balss pastkasti, gaidīšanas režīmā nospiediet un turiet . Ja spēju bāze prasa ievadīt balss pastkastes numuru (uzzināms no pakalpojumu sniedzēja), ievadiet to un nospiediet **Labi**. Sk. arī 'Zvanu pāradresācija (tīkla pakalpojums)' 30. lpp. Katrai tālruņa līnijai var būt atsevišķs balss pastkastes numurs; sk. "Izmantotā līnija (tīkla pakalpojums)" 37. lpp.

 **Padoms.** Lai sarunas laikā regulētu skaļumu, nospiediet , lai to palielinātu, vai , lai to samazinātu.

 **Padoms.** Lai mainītu balss pastkastes tālruņa numuru, nospiediet  un izvēlieties **Rīki** → **Balss pasts, iespējas** → **Mainīt numuru**. Ievadiet numuru (nodrošina pakalpojumu sniedzējs) un nospiediet **Labi**.


Tālruņa numura ātrā izsaukšana

- 1 Nospiediet , izvēlieties **Rīki**→ **Ātrie nr.** un piešķiriet tālruņa numuru kādam no ātro zvanu taustiņiem ( – ). Taustiņš  ir rezervēts balss pastkastei.
- 2 Atveriet **Rīki**→ **Uzstādījumi**→ **Zvans** un izvēlieties funkcijas **Ātrie numuri** uzstādījumu **Ieslēgti**.
- 3 Lai piezvanītu: gaidīšanas režīmā nospiediet un turiet ātrā zvana taustiņu, līdz numurs tiek izsaukts.






6. attēls. Konferences zvans ar diviem dalībniekiem.

Konferences zvana veikšana (tīkla pakalpojums)

- 1 Izsauciet pirmā dalībnieka numuru.
- 2 Piezvaniet otram dalībniekam, izvēloties **Iespējas**→ **Jauns zvans**. Ievadiet tālruņa numuru vai atrodiat to katalogā un nospiediet **Labi**. Pirmais zvans automātiski tiek aizturēts.
- 3 Kad uz jauno zvano ir atbildēts, pievienojiet pirmo dalībnieku konferences zvanam. Izvēlieties **Iespējas**→ **Konference**.
 - Lai zvanam pievienotu jaunu personu, atkārtojiet 2. soli un pēc tam izvēlieties **Iespējas**→ **Konference**→ **Piev. konferencei**. Ierīce nodrošina konferences zvanus, kuros iesaistīti ne vairāk kā seši dalībnieki, ieskaitot jūs pašu.
 - Lai privāti sarunātos ar kādu no konferences dalībniekiem: izvēlieties **Iespējas**→ **Konference**→ **Privāta saruna**. Atrodiet vajadzīgo dalībnieku un nospiediet **Privāti**. Konferences zvans spēļu bāzē tiek aizturēts. Pārējie dalībnieki var turpināt konferences sarunu. Kad privātā saruna ir pabeigta, izvēlieties **Iespējas**→ **Piev. konferencei**, lai atgrieztos pie konferences zvana.
 - Lai no konferences zvana izslēgtu dalībnieku, izvēlieties **Iespējas**→ **Konference**→ **Atmest dalībnieku**, pēc tam ritiniet līdz dalībniekam un nospiediet **Atmest**.
- 4 Lai pārtrauktu aktīvo konferences zvano, nospiediet .

Atbildēšana uz zvanu vai tā atteikšana

- Lai atbildētu uz ienākošu zvanu, nospiediet  un pēc tam nospiediet , lai pārtrauktu sarunu.
- Ja nevēlaties atbildēt uz zvanu, nospiediet . Zvanītājs dzirdēs aizņemtas līnijas signālu.


Ja ierīcei tiek pievienotas saderīgas austiņas, uz zvaniem var atbildēt un tos var pārtraukt, nospiežot austiņu pogu.



Ja nospiežat **Klumsms**, tiek izslēgts tikai zvana signāls. Pēc tam varat atbildēt uz zvanu vai to atteikt.



Padoms. Ja ir aktivizēta zvanu pāradresācijas iespēja **Zvanu pāradresācija** → **Ja aizņemts**, kas ļauj pāradresēt zvanus, piem., uz jūsu balss pastkasti, tad, atsakot ienākošo zvanu, tas tiek pāradresēts. Sk. 'Zvanu pāradresācija (tīkla pakalpojums)' 30. lpp.

Zvanu gaidīšana (tīkla pakalpojums)

Ja ir aktivizēts zvanu gaidīšanas pakalpojums, sarunas laikā tīkls brīdina par jaunu ienākošo zvanu. Lai mainītu uzstādījumus, nospiediet  un izvēlieties **Rīki** → **Uzstādījumi** → **Zvana uzstādījumi** → **Zvanu gaidīšana**. Sk. arī 37. lpp.

- 1 Sarunas laikā nospiediet , lai atbildētu uz gaidīto zvanu. Pirmais zvans tiek aizturēts.
Lai pārlēgtos starp abiem zvaniem, nospiediet **Apmainīt**.
- 2 Lai pārtrauktu aktīvo zvanu, nospiediet .

Iespējas zvana laikā

Daudzas no iespējām, ko var izmantot zvana laikā, ir tīkla pakalpojumi. Zvana laikā nospiediet **Iespējas**, lai piekļūtu atsevišķām no šīm iespējām: **Izslēgt mikrofonu** vai **Iesl.**



Padoms. Kā spēļu bāzes signālus pielāgot dažādām vidēm un notikumiem, piem., uzstādīt spēļu bāzes klusuma režīmu, sk. 'Profilī' 74. lpp.




Padoms. DTMF toņus var pievienot tālruņa numuram (**Tālruņa numurs**) vai ievadīt tos DTMF laukos kontakta kartītē.





Padoms. Zvanus var pāradresēt, piem., uz savas balss pastkastes numuru.




Padoms. Lai apskatītu nosūtīto ziņu sarakstu, nospiediet  un izvēlieties **Ziņapmaiņa** → **Nosūtītās ziņas**.

mikr., Beigt aktīvo sarunu, Beigt visas sarunas, Aizturēt vai Aktivizēt, Jauns zvans, Konference, Privāti, Atmest dalībnieku, Atbildēt un Noraidīt.

Apmainīt, lai pārslēgtos no aktīvā zvana uz aizturēto, **Pārsūtīt**, lai ienākošo vai aizturēto zvanu savienotu ar aktīvo zvanu, bet pats atvienotos no tiem abiem.

Sūtīt DTMF, lai nosūtītu DTMF toņu virknes, piem., paroles vai banku kontu numurus. Ievadiet DTMF virkni vai atrodiēt to kontaktu katalogā. Vairākkārt nospiediet , lai iegūtu: *, p (pauze) vai w (gaidīt). Nospiediet , lai ievadītu #. Nospiediet **Labi**, lai nosūtītu toni.

Zvanu pāradresācija (tīkla pakalpojums)



- 1 Lai pāradresētu ienākošos zvanus uz citu numuru, nospiediet  un izvēlieties **Rīki** → **Zvanu pāradr.** Plašāku informāciju iegūsit no pakalpojumu sniedzēja.
- 2 Izvēlieties vienu no pāradresācijas iespējām, piem., izvēlieties **Ja aizņemts**, lai pāradresētu balss zvanus, ja jūsu tālruņa numurs ir aizņemts vai ja noraidāt ienākošu zvanu.
- 3 Izvēlieties **Iespējas** → **Aktivizēt**, lai ieslēgtu pāradresācijas uzstādījumu, **Atcelt**, lai izslēgtu pāradresācijas uzstādījumu, **Noteikt statusu**, lai noteiktu, vai pāradresācija ir aktivizēta, vai **Atcelt visas pāradr.** Sk. 'Svarīgi gaidīšanas režīmā redzami indikatori' 22. lpp.



Piezīme. Nav iespējams vienlaikus aktivizēt gan zvanu liegumus, gan zvanu pāradresāciju. Sk. 'Zv. aizliegšana (tīkla pakalpojums)' 46. lpp.





Žurnāls – zvanu reģistrs un vispārīgais reģistrs

Lai pārraudzītu spēļu bāzes reģistrētos tālruņa zvanus, tsziņas un datu savienojumu, nospiediet , izvēlieties **Rīki** → **Žurnāls** un nospiediet . Vispārīgo žurnālu var filtrēt, lai apskatītu tikai vienu no notikumu veidiem, kā arī izveidot jaunas kontaktu kartītes, izmantojot žurnāla informāciju.


Savienojumi ar pastkasti, multivides ziņapmaiņas centru un XHTML vai WML lapām tiek uzrādīti kā datu zvani vai GPRS savienojumi vispārīgajā sakaru žurnālā.

Pēdējo zvanu reģistrs

Lai pārraudzītu neatbildēto, saņemto un veikto zvanu tālrunu numurus, nospiediet  un izvēlieties **Rīki**→**Žurnāls**→**Pēdējie zvani**. Spēļu bāze reģistrē neatbildētos un saņemtos zvanus vienīgi tad, ja tīkls nodrošina šīs funkcijas, spēļu bāze ir ieslēgta un atrodas tīkla uztveršanas zonā.


Pēdējo zvanu sarakstu dzēšana. Lai izdzēstu visus pēdējo zvanu sarakstus, pēdējo zvanu galvenajā skatā izvēlieties **Iespējas**→**Dzēst pēdējos zv.** Lai izdzēstu vienu no zvanu reģistriem, atveriet reģistru, kurš jāizdzēš, un izvēlieties **Iespējas**→**Nodzēst sarakstu**. Lai izdzēstu atsevišķu notikumu, atveriet žurnālu, ritiniet līdz notikumam un nospiediet .

Sarunu ilgums


Lai pārraudzītu aktīvo zvanu aptuveno ilgumu, nospiediet  un izvēlieties **Rīki**→**Žurnāls**→**Zvanu ilgums**.



Piezīme. Faktiskais pakalpojumu sniedzēja rēķins par sarunu laiku var atšķirties atkarībā no tīkla iespējām, aprēķinu noapaļošanas metodēm utt.

Sarunu ilguma taimeru dzēšana – izvēlieties **Iespējas**→**Nodzēst taimerus**. Lai to izdarītu, nepieciešams atslēgas kods; sk. '**Drošība**' [43](#). lpp. Lai nodzēstu atsevišķu notikumu, ritiniet līdz tam un nospiediet .



Padoms. Ja gaidīšanas režīmā tiek parādīta ziņa par neatbildētiem zvaniem, nospiediet **Parādīt**, lai piekļūtu neatbildēto zvanu sarakstam. Lai atzvanītu, ritiniet līdz vajadzīgajam vārdam vai numuram un nospiediet .




Padoms. Ja vēlaties, lai zvana ilgums tiktu rādīts aktīvā zvana laikā, atveriet **Rīki**→**Žurnāls** un izvēlieties **Iespējas**→**Uzstādījumi**→**Rādīt zvanu ilgumu**→**Jā**.



Skaidrojums. Zvanu izmaksu limits – zvanus var veikt tikai tik ilgi, kamēr netiek pārsniegts iepriekš uzstādītais kredīta limits (zvanu izmaksu limits) un jūs atrodaties tīklā, kurš nodrošina zvanu izmaksu limita pakalpojumu. Sarunas laikā un gaidīšanas režīmā ir redzams atlikušo vienību skaits. Kad izmaksu vienības ir izmantotas, tiek parādīta ziņa **Sasniegts zvanu izmaksu limits**.

Sarunu izmaksas (tīkla pakalpojums)

Lai apskatītu pēdējā zvana vai visu zvanu aptuvenās izmaksas, nospiediet  un izvēlieties **Rīki**→**Žurnāls**→**Zvanu izmaksas**. Zvanu izmaksas ir redzamas katrai SIM kartei atsevišķi.




Piezīme. Faktiskais pakalpojumu sniedzēja rēķins par sarunām un pakalpojumiem var atšķirties atkarībā no tīkla iespējām, aprēķinu noapaļošanas metodēm, nodokļiem utt.

Pakalpojumu sniedzēja uzstādītais zvanu izmaksu limits

Pakalpojumu sniedzējs zvanu izmaksas var ierobežot līdz noteiktam apmaksas vai naudas vienību apjomam. Informāciju par ierobežoto izmaksu režīmu un izmaksu vienību cenām lūdziet pakalpojumu sniedzējam. Lai mainītu uzstādījumu **Rādīt izmaksas**, iespējams, ir nepieciešams PIN2 kods; sk. 'Drošība' 43. lpp.

Lietotāja uzstādīts zvanu izmaksu limits


- 1 Izvēlieties **Iespējas**→**Uzstādījumi**→**Zvanu izmaksu limits**→**Ieslēgts**.
- 2 Spēļu bāze prasa ievadīt limitu vienībās. Lai to izdarītu, iespējams, ir nepieciešams PIN2 kods. Kad tiek sasniegts jūsu uzstādītais izmaksu limits, skaitītājs apstājas pie maksimālās vērtības un tiek parādīta ziņa **Nodzēst visu zvanu izmaksu skaitītāju**. Lai varētu zvanīt, izvēlieties **Iespējas**→**Uzstādījumi**→**Zvanu izmaksu limits**→**Izslēgts**. Lai to izdarītu, nepieciešams PIN2 kods; sk. 'Drošība', 'Ierīce un SIM' 43. lpp.

Sarunu izmaksu skaitītāju dzēšana – izvēlieties **Iespējas**→**Nodzēst skaitītājus**. Lai to izdarītu, nepieciešams PIN2 kods; sk. 'Drošība', 'Ierīce un SIM' 43. lpp. Lai nodzēstu atsevišķu notikumu, ritiniet līdz tam un nospiediet .





Piezīme. Ja visas apmaksas vai naudas vienības ir iztērētas, var piezvanīt tikai uz ierīcē ieprogrammēto oficiālo avārijas dienestu izsaukšanas numuru.

GPRS skaitītājs

Lai pārbaudītu, cik liels datu apjoms ir nosūtīts un saņemts GPRS savienojumu laikā, nospiediet  un izvēlieties **Rīki**→**Žurnāls**→**GPRS skaitītājs**. Piemēram, iespējams, ka par GPRS savienojumiem jums ir jāmaksā saskaņā ar nosūtīto un saņemto datu apjomu.

Vispārīgā žurnāla apskate


Lai atvērtu vispārīgo žurnālu, nospiediet , izvēlieties **Rīki**→**Žurnāls** un nospiediet . Vispārīgajā žurnālā katram sakaru notikumam ir redzams sūtītāja vai adresāta vārds, tālruna numurs, pakalpojumu sniedzēja nosaukums vai piekļuves punkts. Pakārtotie notikumi, piem., īsziņa, kas nosūtīta vairākās daļās, un GPRS savienojumi, tiek reģistrēti kā viens sakaru notikums.






Piezīme. Sūtot ziņas, ierīcē var tikt parādīts vārds **Nosūtīta**. Tas nozīmē, ka jūsu ierīce ziņu ir nosūtījusi uz ierīcē ieprogrammēto īsziņu centra numuru. Tas nenorāda, ka izvēlētais adresāts ziņu ir saņēmis. Plašāku informāciju par ziņapmaiņas pakalpojumiem lūdziet pakalpojumu sniedzējam.







Žurnāla filtrēšana: izvēlieties **Iespējas**→**Filtrs**. Atrodiet filtru un nospiediet **Paņemt**.

Žurnāla saturs dzēšana: lai pilnībā izdzēstu visu žurnāla saturu, pēdējo zvanu reģistru un ziņapmaiņas piegādes atskaites, izvēlieties **Iespējas**→**Notīrīt žurnālu**. Nospiediet **Jā**, lai apstiprinātu.

GPRS skaitītājs un savienojuma taimeris: lai apskatītu pārsūtīto datu apjomu kilobaitos un konkrēta GPRS savienojuma ilgumu, ritiniet līdz ienākošajam vai izejošajam notikumam ar piekļuves punkta ikonu  un izvēlieties **Iespējas**→**Skatīt detaļas**.

Ikonas:

-  ienākošajiem,
-  izejošajiem un
-  neatbildētajiem sakaru notikumiem.

Žurnāls	
 Dati	WAP
 Balss	987654321
 Balss	Leist Helmut
 Balss	Spencer Mia
 Dati	123456789
 Balss	Moncourt Anais
Iespējas	Iziet

7. attēls. Sakaru notikumu vispārīgais žurnāls.

Žurnāla uzstādījumi

Izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādījumi**.

- **Žurnāla ilgums** – žurnāla notikumi tiek glabāti spēļu bāzes atmiņā uzstādīto dienu skaitu, bet pēc tam tiek automātiski izdzēsti, lai atbrīvotu atmiņu.





Piezīme. Ja izvēlaties **Bez žurnāla**, viss žurnāla saturs, pēdējo zvanu reģistrs un ziņapmaiņas piegādes atskaite tiek neatgriezeniski izdzēstas.

- Informāciju par **Zvanu ilgums**, **Rādīt izmaksas**, **Zvanu izmaksu limits** sk. iepriekšējās šīs sadaļas sadaļās 'Sarunu ilgums' un 'Sarunu izmaksas (tīkla pakalpojums)'.

SIM katalogs un citi SIM pakalpojumi

Iespējas SIM katalogā:
Atvērt, Zvanīt, Jauns SIM kontakts, Rediģēt, Dzēst, Atzīmēt/noņemt atz., Kopēt pie kontakt., Mani numuri, SIM detaļas, Palīdzība un Iziet.




Nospiediet  un izvēlieties **Rīki** → **SIM katal.**, lai apskatītu SIM kartē saglabātos vārdus un numurus. SIM katalogā var pievienot un rediģēt numurus, kā arī tos kopēt uz kontaktu katalogu un izsaukt.

Lai piekļūtu papildu pakalpojumiem, kurus, iespējams, nodrošina SIM karte, nospiediet  un izvēlieties **Rīki**. Sk. arī 'Kontaktu kopēšana no SIM kartes ierīces atmiņā un pretēji' 50. lpp., "Apstiprināt SIM pak." 45. lpp., "Fiksēti zv." 44. lpp. un 'SIM kartē esošo ziņu apskate' 67. lpp.



Uzstādījumi

Uzstādījumu mainīšana

- 1 Nospiediet  un izvēlieties **Rīki**→ **Uzstādījumi**.
- 2 Ritiniet līdz uzstādījumu grupai un nospiediet , lai to atvērtu.
- 3 Ritiniet līdz uzstādījumam, kuru vēlaties mainīt, un nospiediet .



Ierīces uzstādījumi

Vispārīgi

Spēļu autom. startēš. — lai atļautu automātisku spēles startēšanu, kad spēļu bāzē tiek ievietota saderīga tikai lasāma spēles karte, izvēlieties **Ieslēgta**.

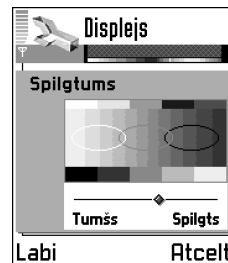
Ierīces valoda — spēļu bāzes ekrāna tekstu valodas maiņa ietekmē arī datuma un laika formātu un atdalītājus, kas tiek izmantoti, piem., aprēķinos. Uzstādījums **Automātiski** nosaka valodas izvēli atbilstoši SIM kartē pieejamajai informācijai. Kad ir nomainīta displeja tekstu valoda, spēļu bāze tiek restartēta.



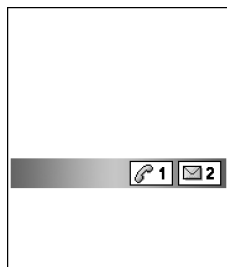
Piezīme. Ierīces valoda vai Rakstības valoda uzstādījumu maiņa ietekmē visas spēļu bāzes programmas un paliek spēkā, līdz vēlreiz nomaināt šos uzstādījumus.

Rakstības valoda — valodas maiņa ietekmē alfabētu un speciālās rakstzīmes, kuras ir pieejamas teksta ievades laikā, kā arī lietoto jutīgā teksta ievades vārdnīcu.

Vārdnīca — lai visiem spēļu bāzes redaktoriem jutīgo teksta ievadi uzstādītu uz **Ieslēgta** vai **Izslēgta**. Atsevišķām valodām jutīgās teksta ievades vārdnīca nav pieejama.



8. attēls. Displeja spilgtuma regulēšana.



9. attēls.



Ekrānsaudzētājs mainās, lai parādītu jauno ziņu skaitu vai neatbildēto zvanu skaitu.

Sveiciens vai simbols — sveiciens vai logotips tiek uz īsu mirkli parādīts ikreiz, kad ieslēdzat spēļu bāzi. Izvēlieties: **Noklusējums**, lai izmantotu noklusēto attēlu, **Teksts**, lai ievadītu sveiciena tekstu (ne vairāk kā 50 burtus), vai **Attēls**, lai izvēlētos foto vai citu attēlu no mapes **Attēli**.

Sākotnējie ier. uzst. — dažiem uzstādījumiem var atjaunot to sākotnējās vērtības. Lai to izdarītu, nepieciešams atslēgas kods. Sk. 'Drošība', 'Ierīce un SIM' 43. lpp. Pēc sākotnējo uzstādījumu atjaunošanas spēļu bāzei, iespējams, būs nepieciešams ilgāks laiks, lai ieslēgtos. Dokumenti un faili paliek neskarti.

Gaidīšanas režīms

Fona attēls — izvēlieties **Jā**, lai uzstādītu fona attēla parādīšanu gaidīšanas režīmā.

Kreisais izv. taustiņš un **Labais izv. taustiņš** — lai mainītu īsceļu, kas gaidīšanas režīmā tiek parādīts virs kreisā  un labā  izvēles taustiņa. Ievērojiet, ka nevar norādīt īsceļu uz paša instalētu programmu.

Displejs

Spilgtums — lai mainītu displeja spilgtumu uz gaišāku vai tumšāku.

Krāsu paleta — lai mainītu displejā lietoto krāsu paleti.

Ekrānsaudz.taimauts — ekrānsaudzētājs tiek aktivizēts, kad pagājis taimauta periods.


Ekrānsaudzētājs — izvēlieties ekrānsaudzētāja joslā parādīto informāciju: **Datums un laiks** vai **Teksts** (varat norādīts pats).





Zvana uzstādījumi

Sūtīt savu numuru (tīkla pakalpojums) — ļauj norādīt, vai jūsu tālruņa numurs ir redzams (**Jā**) personai, kurai zvanāt, vai nav (**Nē**). Šo vērtību var uzstādīt arī tīkla operators vai pakalpojumu sniedzējs, noslēdzot abonementa līgumu (**Nosaka tīkls**).

Zvanu gaidīšana (tikla pakalpojums) – izvēlieties: **Aktivizēt**, lai pieprasītu tīklam aktivizēt zvanu gaidīšanu, **Atcelt**, lai pieprasītu tīklam deaktivizēt zvanu gaidīšanu, vai **Noteikt statusu**, lai pārbaudītu, vai funkcija ir aktivizēta.

Autom. pārzvanišana – izvēlieties **ieslēgta**, lai pēc neveiksmīga zvana mēģinājuma spēļu bāze mēģinātu atkārtoti izsaukt numuru (ne vairāk kā desmit reizes). Nospiediet , lai pārtrauktu automātisko pārzvanišanu.

Info pēc zvana – aktivizējiet šo uzstādījumu, ja vēlaties, lai spēļu bāze pēc sarunas uz īsu mirkli parādītu tās aptuveno ilgumu. Lai tiktu uzrādītas izmaksas, SIM kartei jāaktivizē **Zvanu izmaksu limits**. Sk. 'Sarunu izmaksas (tikla pakalpojums)' 32. lpp.

Ātrie numuri – izvēlieties **ieslēgti**, lai uz ātro zvanu taustiņiem ( – ) piešķirtajiem numuriem varētu piezvanīt, nospiežot un turot nospiestu atbilstošo taustiņu. Sk. arī 'Tālruņa numura ātrā izsaukšana' 28. lpp.

Atbilde ar jebk.taust. – izvēlieties **ieslēgta**, lai uz ienākošu zvanu varētu atbildēt, īsi nospiežot jebkuru taustiņu, izņemot ,  un .


Izmantotā līnija (tikla pakalpojums) – šis uzstādījums tiek parādīts tikai tad, ja SIM karte nodrošina divus abonenta numurus, t.i., divas tālruņa līnijas. Izvēlieties, kuru tālruņa līniju izmantosit zvanīšanai un īsziņu sūtīšanai. Neatkarīgi no izvēlētas līnijas zvanus var saņemt no abām līnijām.

Lai liegtu līnijas izvēli, izvēlieties **Līnijas maiņa** → **Nav iespējama**, ja to nodrošina jūsu SIM karte. Lai mainītu šo uzstādījumu, nepieciešams PIN2 kods.




Piezīme. Ja izvēlaties **2. līnija**, bet neesat abonējis šo pakalpojumu, jūs nevarat veikt zvanus.



Padoms. Lai mainītu zvanu pāradresācijas uzstādījumus, nospiediet  un izvēlieties **Rīki** → **Zvanu pāradr.** Sk. 'Zvanu pāradresācija (tikla pakalpojums)' 30. lpp.



Padoms. Lai pārslēgtos no vienas tālruņa līnijas uz otru, gaidīšanas režīmā nospiediet un turiet .



Skaidrojums. GSM datu zvans nodrošina datu pārraides ātrumu līdz pat 14,4 kb/s.

Ātrgaitas datu zvans (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD — ātrdarbīgo komutēto ķēžu dati) nodrošina datu pārraides ātrumu līdz 43,2 kb/s.

GPRS (General Packet Radio Service — vispārējais pakešu radiopakalpojums) izmanto pakešdatu tehnoloģiju, kas nodrošina informācijas nosūtīšanu mobilajā tīklā pa nelielām datu paketēm.






Padoms. Lai savai spēļu bāzei pasūtītu WAP, MMS, e-pasta un interneta piekļuves punkta uzstādījumus, apmeklējiet <http://support.n-gage.com>. Saites uz dažādu valstu N-Gage Web vietām dažādās valodās ir pieejamas <http://www.n-gage.com/select.html>.



Savienojuma uzstādījumi

Par datu savienojumiem un piekļuves punktiem

Spēļu bāze nodrošina trīs veidu datu savienojumus: GSM datu zvanu () , GSM ātrgaitas datu zvanu () un GPRS savienojumu () . Sk. arī 'Svarīgi gaidīšanas režīmā redzami indikatori' 22. lpp. Lai izveidotu savienojumu ar piekļuves punktu, nepieciešams datu savienojums. Pastāv trīs dažādu veidu piekļuves punkti, kurus var definēt:

- MMS piekļuves punkts, lai, piem., nosūtītu un saņemtu multizīgas;
- Web programmu piekļuves punkts, lai skatītu WML vai XHTML lapas;
- interneta piekļuves punkts (Internet Access Point — IAP), lai, piem., saņemtu e-pasta ziņas.

Jautājiet pakalpojumu sniedzējam, kāda veida piekļuves punkts ir vajadzīgs piekļūstamajam pakalpojumam. Informāciju par datu zvana, ātrgaitas datu zvana un GPRS savienojuma pakalpojumu pieejamību un abonēšanu lūdziet tīkla operatoram vai pakalpojumu sniedzējam.

Minimālie uzstādījumi, kas nepieciešami datu zvanam

Lai uzstādītu GSM datu zvana pamatzustādījumu kopu, atveriet **Rīki**→ **Uzstādījumi**→ **Savienojums**→ **Piekļuves punkti** un izvēlieties **Iespējas**→ **Jauns piekļ. punkts**. Aizpildiet šos: **Datu nesējs**: **Datu zvans**, **Izvešanas numurs**: jāuzzina no pakalpojumu sniedzēja; **Datu zvana tips**: **Analogais** un **Maks. datu ātrums**: **Automātisks**.



Piezīme. Sūtot datus HSCSD režīmā, spēļu bāzes akumulators izlādējas ātrāk nekā parastu balss vai datu zvana laikā, jo spēļu bāze biežāk sūta datus tīklam.

Minimālie uzstādījumi, kas nepieciešami GPRS savienojumam

Ir jāabonē GPRS pakalpojums. Informāciju par GPRS pieejamību un abonēšanu saņemsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja. Iespējams, ka par GPRS savienojumiem un datu pārraidēm tiek pieprasīta papildu samaksa. Sk. arī 'GPRS skaitītājs' 33. lpp.

Atveriet **Rīki** → **Uzstādījumi** → **Savienojums** → **Piekļuves punkti** un izvēlieties **Iespējas** → **Jauns piel.** **punkts**.

Aizpildiet šos: **Datu nesējs**: GPRS un **Piel.** **punkta nosauk.**: ievadiet pakalpojumu sniedzēja norādīto nosaukumu. Sk. 'Piekļuves punkta izveide' 39. lpp.

Piekļuves punkta izveide



Padoms. No pakalpojumu sniedzēja piel. **punkta uzstādījumus** var saņemt īsziņā. Iespējams arī, ka spēļu bāzē jau sākotnēji ir uzstādīti piel. **punkta uzstādījumi**. Sk. 'Logotipu, signālu, vizītkaršu, kalendāra ierakstu un uzstādījumu saņemšana' 63. lpp.

- Lai izveidotu jaunu piel. **punktu**, atveriet **Rīki** → **Uzstādījumi** → **Savienojums** → **Piel.** **punkti**.

Ja jums piel. **punkti** jau ir, bet vēlaties izveidot jaunu, izvēlieties **Iespējas** → **Jauns piel.** **punkts** → **Lietot noklus. uzstād.** vai **Lietot esošos uzstād.**, veiciet nepieciešamās izmaiņas un nospiediet **Atpakaļ**, lai saglabātu uzstādījumus.

Piekļuves punkti

Sāciet aizpildīt uzstādījumus no sākuma, jo izvēlētais datu savienojums (**Datu nesējs**), kā arī nosacījums, vai ir jāievada **Vārtejas IP adrese**, ļauj piel. **punkt** tikai noteiktiem uzstādījumu laukiem. Izpildiet pakalpojumu sniedzēja sniegtās instrukcijas.


Savien. nosaukums – norādiet savienojumam aprakstošu nosaukumu.




Padoms. Personālā datora komplektā PC Suite for Nokia N-Gage QD iekļautā uzstādījumu vedņa programma Settings Wizard var palīdzēt konfigurēt piel. **punkta** un pastkastes uzstādījumus. Varat arī nokopēt esošos uzstādījumus, piem., no saderīga datora uz spēļu bāzi. Sk. komplektācijā ietilpstošo kompaktdisku.

Iespējas piel. **punktu** sarakstā: **Rediģēt**, **Jauns piel.** **punkts**, **Dzēst**, **Palīdzība** un **Iziet**.

Piekļuves punkta uzstādījumu rediģēšanas iespējas: **Mainīt**, **Papildu uzstādījumi**, **Palīdzība** un **Iziet**.

 **Padoms.** Sk. arī 'Multizīnām nepieciešamie uzstādījumi' 61. lpp., 'E-pastam nepieciešamie uzstādījumi' 62. lpp. un 'Pamatdarbības piekļuvei Web' 84. lpp.

 **Skaidrojums.** ISDN savienojumi ir datu zvana izveides veids starp spēļu bāzi un piekļuves punktu. ISDN savienojumi ir pilnībā digitāli un tāpēc piedāvā ātrāku savienojuma izveides laiku un lielāku datu pārraides ātrumu nekā analogie savienojumi.

Datu nesējs — atkarībā no izvēlēta datu savienojuma ir pieejami tikai noteikti uzstādījumu lauki. Aizpildiet visus laukus, kas atzīmēti ar **Jābūt definētam** vai ar sarkanu zvaigznīti. Citus laukus var atstāt tukšus, ja vien pakalpojumu sniedzējs nav norādījis pretēji.



Piezīme. Lai varētu izmantot datu savienojumu, tīkla pakalpojumu sniedzējam ir jānodrošina šī funkcija un nepieciešamības gadījumā tā ir jāaktivizē SIM kartē.

Piekļ. punkta nosauk. (tikai GPRS) — piekļuves punkta nosaukums ir nepieciešams, lai izveidotu savienojumu ar GPRS tīklu. Piekļuves punkta nosaukumu izsniedz tīkla operators vai pakalpojumu sniedzējs.

Iezvanes numurs (tikai GSM datiem un ātrgaitas datiem) — piekļuves punkta modema tālruņa numurs.

Lietotājvārds — lietotājvārds var būt nepieciešams, lai izveidotu datu savienojumu, un to parasti nodrošina pakalpojumu sniedzējs. Lietotājvārds bieži vien ir reģistrjūtīgs.

Prasīt paroli — ja, piesakoties serverī, ikreiz ir jāievada jauna parole vai arī savu paroli nevēlaties glabāt spēļu bāzē, izvēlieties **Jā**.

Parole — parole var būt nepieciešama, lai izveidotu datu savienojumu, un to parasti nodrošina pakalpojumu sniedzējs. Parole bieži vien ir reģistrjūtīga.

Autentifikācija — **Parasta/Droša**.

Mājas lapa — atkarībā no tā, ko uzstādāt, ievadiet vai nu Web adresi, vai arī multivides ziņapmaiņas centra adresi.

Vārtejas IP adrese — IP adrese, ko izmanto vajadzīgā WAP vārteja.

Datu zvana tips (tikai GSM datiem un ātrgaitas datiem) — nosaka, vai spēļu bāze izmanto analogo vai digitālo savienojumu. Šis uzstādījums ir atkarīgs gan no GSM tīkla operatora, gan no interneta pakalpojumu sniedzēja (Internet Service Provider — ISP), jo daži GSM tīkli nenodrošina noteiktus ISDN savienojumu veidus. Plašāku informāciju lūdziet ISP.

Maks. datu ātrums (tikai GSM datiem un ātrgaitas datiem) — iespējas atkarīgas no izvēles, ko veicāt uzstādījumiem **Savienojuma režīms** un **Datu zvana tips**. Ļauj ierobežot maksimālo savienojuma ātrumu, lietojot ātrgaitas datus. Lielāki datu ātrumi izmaksā vairāk (atkarīgs no tīkla pakalpojumu sniedzēja). Savienojuma laikā darbības ātrums var būt mazāks atkarībā no tīkla stāvokļa.

Savienojuma drošība — izvēlieties, vai savienojumam jāizmanto transportslāņa drošība (Transport Layer Security — TLS).

Savienojuma režīms (tikai, ja ir definēta **Vārtejas IP adrese**) — **Pastāvīgs/Pagaidu**.

Iespējas → Papildu uzstādījumi

Ierīces IP adrese — spēļu bāzes IP adrese. **Prim. vārdu serveris** — primārā DNS servera IP adrese. **Sekund. vārdu serv.** — sekundārā DNS servera IP adrese. **Starpniekserv. adr.** — starpniekservers IP adrese. **Starpniekserv. ports** — starpniekservers porta numurs.



Piezīme. Ja šie uzstādījumi ir jāievada, sazinieties ar savu interneta pakalpojumu sniedzēju, lai uzzinātu adreses.

Ja, sākot veidot piekļuves punktu, kā **Datu nesējs** uzstādījumu izvēlējaties **Datu zvans**, tiek parādīti šādi uzstādījumi:

Lietot atzvanīšanu — šī iespēja ļauj serverim jums atzvanīt, kad esat veicis sākotnējo zvanu. Lai abonētu šo pakalpojumu, sazinieties ar pakalpojumu sniedzēju.

Atzvanīšanas tips — pareizo uzstādījumu jautāriet pakalpojumu sniedzējam.

Atzvanīšanas numurs — ievadiet savas spēļu bāzes datu tālruņa numuru, kuru izmanto atzvanīšanas serveris. Parasti šis numurs ir spēļu bāzes datu zvanu tālruņa numurs.

Lietot PPP saspieš. — uzstādīta uz **Jā**, šī funkcija paātrina datu pārsūtīšanu, ja to nodrošina attālais PPP serveris. Ja rodas problēmas, veidojot savienojumu, mēģiniet to uzstādīt uz **Nē**. Lūdziet palīdzību pakalpojumu sniedzējam.

Lai pievienotu pieteikšanās skriptu, izvēlieties **Lietot pieteikš. skr.** → **Jā**. Ievietojiet pieteikšanās skriptu uzstādījumā **Pieteikšanās skripts**.



Skaidrojums.

DNS — domēnu vārdu pakalpojums (Domain Name Service). Interneta pakalpojums, kas translē domēnu vārdus, piem., **www.nokia.com**, par IP adresēm, piem., **192.100.124.195**.



Skaidrojums.

PPP (Point-to-Point Protocol — divpunktu protokols) — vispārējs tīklošanas programmatūras protokols, kas ar modema un tālruņa līnijas palīdzību jebkuru datoru ļauj tieši savienot ar internetu.

Modema inicializācija (modema inicializācijas virkne) — vada spēļu bāzi, izmantojot modema AT komandas. Ja nepieciešams, ievadiet GSM tīkla pakalpojumu sniedzēja vai interneta pakalpojumu sniedzēja norādītās rakstzīmes.

GPRS

GPRS uzstādījumi ietekmē visus piekļuves punktus, kas izmanto GPRS savienojumu.

GPRS savienojums — ja izvēlaties **Kad pieejams** un atrodaties tīklā, kas nodrošina GPRS, spēļu bāze reģistrējas GPRS tīklā un izsiņu nosūtīšana notiek, izmantojot GPRS. Turklāt var ātrāk aktivizēt GPRS savienojumu, piem., lai nosūtītu un saņemtu e-pastu. Ja izvēlaties **Kad nepieciešams**, spēļu bāze izmanto GPRS savienojumu tikai tad, ja atverat programmu vai veicat darbību, kam tas ir nepieciešams. Ja GPRS nav pieejams un jūs esat izvēlējies **Kad pieejams**, spēļu bāze periodiski mēģina izveidot GPRS savienojumu.

Piekļuves punkts — piekļuves punkta nosaukums ir nepieciešams, ja spēļu bāzi vēlaties izmantot kā GPRS modemu darbā ar datoru.

Datu zvans

Datu zvana uzstādījumi ietekmē visus piekļuves punktus, kas izmanto datu zvanu un ātrgaitas datu zvanu.

Savienojuma laiks — ja nenotiek nekādas darbības, datu zvans tiek automātiski pārtraukts pēc norādītā taimauta perioda. Iespējas ir **Lietotāja defin.**, kas liek jums ievadīt laiku, un **Neierobežots**.



Datums un laiks

Datuma un laika uzstādījumi ļauj definēt spēļu bāzē izmantoto datumu un laiku, kā arī mainīt datuma un laika formātu un atdalītājus. Izvēlieties **Pulksteņa tips** → **Parastais** vai



Padoms. Sk. arī valodas uzstādījumus 35. lpp.

Ciparu, lai mainītu gaidīšanas režīmā attēloto pulksteni. Izvēlieties **Autom. laika korig.**, lai mobilais tīkls noregulētu jūsu spēļu bāzes datumu, laiku un laika joslu (tīkla pakalpojums).



Piezīme. Lai stātos spēkā uzstādījums **Autom. laika korig.**, veiciet spēļu bāzes restartēšanu.



Drošība

Ierīce un SIM

PIN (Personal Identification Number — personiskais identifikācijas numurs) kods (4–8 cipari) aizsargā SIM karti pret nesankcionētu izmantošanu. PIN kodu parasti nodrošina kopā ar SIM karti. Ja PIN kods tiek ievadīts nepareizi trīs reizes pēc kārtas, tas tiek bloķēts. Lai varētu turpināt izmantot SIM karti, PIN kods ir jāatbloķē. Sk. informāciju par PUK šajā sadaļā.


PIN2 kods (4–8 cipari), ko nodrošina dažas SIM kartes, ir nepieciešams, lai piekļūtu atsevišķām funkcijām, piem., sarunu izmaksu skaitītājiem.

Atslēgas kodu (5 cipari) var izmantot, lai aizslēgtu spēļu bāzi un tastatūru, šādi izvairoties no nesankcionētas izmantošanas. Atslēgas koda rūpnīcas uzstādījums ir **12345**. Lai izvairītos no nesankcionētas spēļu bāzes izmantošanas, izmainiet atslēgas kodu. Neizpaužiet jauno kodu un glabājiet to drošā vietā atsevišķi no spēļu bāzes.

PUK (Personal Unblocking Key — personiskā atbloķēšanas atslēga) un PUK2 kods (8 cipari) ir nepieciešams, lai mainītu attiecīgi bloķētu PIN kodu vai PIN2 kodu. Ja kodus nesaņemāt kopā ar SIM karti, sazinieties ar operatoru, kura SIM karti izmantojat spēļu bāzē.

PIN koda piepras. — ja tas ir aktivizēts, kods tiek pieprasīts ikreiz, kad ieslēdzat spēļu bāzi. Dažas SIM kartes, iespējams, nepieļauj PIN koda pieprasījuma deaktivizēšanu.



Padoms. Lai manuāli bloķētu spēļu bāzi, nospiediet . Tiek atvērts komandu saraksts. Izvēlieties **Bloķēt ierīci**.

Fiksēto zvanu skata iespējas: **Atvērt, Zvanīt, Jauns kontakts, Rediģēt, Dzēst, Pievien. kontaktiem, Piev. no kontaktiem, Atrast, Atzīmēt/noņemt atz.k, Palīdzība un Iziet.**

PIN kods / PIN2 kods / Atslēgas kods – varat mainīt atslēgas kodu, PIN kodu un PIN2 kodu. Šie kodi var ietvert tikai ciparus no **0** līdz **9**.

Lai novērstu netīšu avārijas dienestu numuru izsaukšanu, nelietojiet piekļuves kodus, kas līdzīgi avārijas dienestu izsaukšanas numuriem.

Autom.bloķēš.periods – varat uzstādīt automātisko bloķēšanas periodu – taimautu, pēc kura spēļu bāze tiek automātiski bloķēta un to var atkal izmantot tikai pēc pareizā atslēgas koda ievadīšanas. Ievadiet taimautu minūtēs vai izvēlieties **Nav**, lai izslēgtu automātiskās bloķēšanas periodu.

- Lai atbloķētu spēļu bāzi, ievadiet atslēgas kodu.




Piezīme. Ja ierīce ir bloķēta, joprojām var veikt zvanus uz ierīcē ieprogrammēto oficiālo avārijas dienestu izsaukšanas numuru. Lai veiktu zvanu avārijas dienestam, kad ierīce ir bezaistes profilā, iespējams, iespējams ir jāievada atbloķēšanas kods un pirms jebkura zvana veikšanas (tostarp pirms zvanišanas uz avārijas dienesta numuru) ierīcē jānomaina zvanišanai atbilstošs profils.

Bloķēt, ja mainās SIM – varat uzstādīt, lai spēļu bāze pieprasītu atslēgas kodu, ja tajā tiek ievietota nezināma jauna SIM karte. Spēļu bāze uztur SIM karšu sarakstu, kuras tiek atpazītas kā īpašnieka kartes.

Fiksēti zv. – varat atļaut zvanīt tikai uz izvēlētiem tālruņu numuriem, ja SIM karte nodrošina šo funkciju. Tai ir nepieciešams PIN2 kods. Ja šī funkcija ir aktivizēta, varat zvanīt tikai uz tiem tālruņu numuriem, kuri iekļauti fiksēto zvanu sarakstā, kā arī uz tiem numuriem, kuri sākas ar tiem pašiem cipariem kā sarakstā norādītais tālruņa numurs.



Piezīme. Ja tiek izmantotas zvanus ierobežojošas drošības funkcijas (piem., slēgtās lietotāju grupas un fiksētie zvani), tomēr var piezvanīt uz ierīcē ieprogrammēto oficiālo avārijas dienestu izsaukšanas numuru.


Lai apskatītu fiksēto zvanu numuru sarakstu, nospiediet  un izvēlieties **Rīki**→ **Fiksēti zv.** Lai fiksēto zvanu sarakstam pievienotu jaunus numurus, izvēlieties **Iespējas**→ **Jauns kontakts** vai **Piev. no kontaktiem**.

Slēgtā lietotāju gr. (tīkla pakalpojums) — lai norādītu personu grupu, kurām varat zvanīt un kuras var zvanīt jums, izvēlieties: **Noklusējums**, lai aktivizētu grupu, par kuru esat vienojies ar tīkla operatoru, **ieslēgta**, lai izmantotu citu grupu (jums ir jāzina grupas indeksa numurs), vai **Izslēgta**.

Apstiprināt SIM pak. (tīkla pakalpojums) — lai pieprasītu spēļu bāzei parādīt apstiprinājuma ziņojumus, kad lietojat SIM kartes pakalpojumu.

Sertif. pārvaldība

Ciparsertifikāti negarantē drošību — tie tiek izmantoti programmatūras izcelsmes pārbaudei.

Sertifikātu pārvaldības galvenajā skatā var apskatīt spēļu bāzē saglabātos autorizācijas sertifikātus. Nospiediet , lai apskatītu personiskos sertifikātu sarakstu (ja tie ir pieejami).

Ciparsertifikāti jāizmanto, ja vēlaties izveidot savienojumu ar internetbanku vai citu lapu vai attālo serveri, lai veiktu darbības, kuru laikā tiek pārsūtīta konfidenciāla informācija, vai arī vēlaties mazināt vīrusu vai citas ļaunprātīgas programmatūras saņemšanas risku un gribat būt pārliecināts par ielādētās un instalētās programmatūras autentiskumu.



Svarīgi! Pat ja sertifikātu izmantošana ievērojami samazina risku, kas saistīts ar attālajiem savienojumiem un programmatūras instalēšanu, sertifikāti jālieto pareizi, lai tie sniegtu visas uzlabotas drošības priekšrocības. Sertifikāta esamība pati par sevi nepiedāvā nekādu aizsardzību; lai būtu pieejama lielāka drošība, sertifikātu pārvaldniekāt jābūt pareiziem, autentiskiem un uzticamiem sertifikātiem. Sertifikātiem ir ierobežots derīguma laiks. Ja tiek rādīts paziņojums "Sertifikāta termiņš beidzies" vai "Sertifikāts nav derīgs", kaut gan sertifikātam vēl jābūt spēkā, pārbaudiet, vai ierīcē ir uzstādīts pareizs datums un laiks.



Skaidrojums.

Ciparsertifikātus izmanto, lai pārbaudītu XHTML vai WML lapu un instalētās programmatūras izcelsmi. Taču tiem var uzticēties tikai tad, ja ir zināms, ka sertifikāta izcelsme ir autentiska.

Sertifikātu pārvaldības galvenā skata iespējas:
**Sertifikāta detaļas, Dzēst,
 Uzticamības uzstād.,
 Atzīmēt/noņemt atz.,
 Palīdzība un Iziet.**

Sertifikātu detaļu apskate — autentiskuma pārbaude

Jūs varat būt pārliecināts par WAP vārtejas vai servera patieso identitāti tikai tad, kad ir pārbaudīts vārtejas vai servera sertifikāta paraksts un derīguma termiņš.

Spēļu bāzes ekrānā tiek parādīts brīdinājums: ja servera vai vārtejas identitāte nav autentiska vai arī jums spēļu bāzē nav pareizā drošības sertifikāta.

Lai pārbaudītu sertifikāta detaļas, ritiniet līdz sertifikātam un izvēlieties **Iespējas**→ **Sertifikāta detaļas**. Atverot sertifikāta detaļas, sertifikātu pārvaldnieks pārbauda sertifikāta derīgumu un var parādīties kāda no šīm ziņām:

- **Neuzticams sertifikāts** — nav uzstādīta neviena programma, kam jālieto šis sertifikāts. Sk. nākamo sadaļu '[Autorizācijas sertifikāta uzticamības uzstādījumu mainīšana](#)'.
- **Novēcojis sertifikāts** — ir beidzies izvēlēta sertifikāta derīguma periods.
- **Sertifikāts vēl nav derīgs** — izvēlēta sertifikāta derīguma periods vēl nav sācies.
- **Sertifikāts ir bojāts** — sertifikātu nevar izmantot. Sazinieties ar sertifikāta izdevēju.

Autorizācijas sertifikāta uzticamības uzstādījumu mainīšana



Svarīgi! Pirms jebkura sertifikāta uzstādījumu mainīšanas jums jāpārliecinās, vai patiešām varat uzticēties sertifikāta īpašniekam un vai sertifikāts tiešām pieder norādītajam īpašniekam.

Ritiniet līdz autorizācijas sertifikātam un izvēlieties **Iespējas**→ **Uzticamības uzstād.** Atbilstoši sertifikātam tiek parādīts to programmu saraksts, kuras var izmantot izvēlēto sertifikātu. Piemēram: **Internets: Jā** — sertifikāts var sertificēt Web lapas. **Programmu pārvalde: Jā** — sertifikāts var sertificēt jaunas programmatūras izcelsmi. **Internets: Jā** — sertifikāts var sertificēt e-pasta un attēlu serverus.



Zv. aizliegšana (tīkla pakalpojums)

Zvanu aizliegšana ļauj ierobežot zvanišanu un zvanu saņemšanu ar spēļu bāzi. Šai funkcijai nepieciešama liegumu parole, kuru var iegūt no pakalpojumu sniedzēja.

- Ritiniet līdz kādai no lienumu iespējām un izvēlieties **lespējas**→ **Aktivizēt**, lai pieprasītu tīklam aktivizēt zvanu lienumu, **Atcēlt**, lai deaktivizētu izvēlēto zvanu lienumu, vai **Noteikt statusu**, lai pārbaudītu, vai zvani tiek liegti vai ne.
- Izvēlieties **lespējas**→ **Atcēlt visus lieg.**, lai atceltu visus aktīvos zvanu lienumus.
- Izvēlieties **lespējas**→ **Mainīt lieg. paroli**, lai mainītu lienumu paroli.



Piezīme. Ja izmantojat zvanu lienuma pakalpojumu, tomēr var piezvanīt uz noteiktiem oficiāliem avārijas dienestu izsaukšanas numuriem.



Piezīme. Vienlaikus nevar būt aktivizēti zvanu lienuma un zvanu pāradresācijas pakalpojumi.

Sk. 'Zvanu pāradresācija (tīkla pakalpojums)' 30. lpp. vai 'Fiksētie zvani' 44. lpp.

Ievērojiet, ka zvanu aizliegšana ietekmē visus zvanus, ieskaitot datu zvanus.



Tīkls

Operatora izvēle — izvēlieties **Automātiski**, lai liktu spēlu bāzei atrast kādu no pieejamajiem tīkliem un to izmantot, vai **Manuāli**, lai tīklu izvēlētos manuāli no tīklu saraksta. Ja tiek zaudēts savienojums ar manuāli izvēlēto tīklu, spēļu bāze atskaņo kļūdas signālu un piedāvā vēlreiz izvēlēties tīklu. Jābūt noslēgtam viesabonēšanas līgumam starp izvēlēto tīklu un jūsu mājas tīklu, t.i., operatoru, kura SIM karte ir jūsu spēļu bāzē.


Šūnas info parādīš. — izvēlieties **leslēgta**, lai spēļu bāze rādītu, ka tā tiek izmantota mobilajā tīklā, kura pamatā ir mikromobilā tīkla (MCN — Micro Cellular Network) tehnoloģija, un lai aktivizētu šūnu informācijas uztveršanu.




Skaidrojums.

Viesabonēšanas līgums — līgums starp diviem vai vairākiem tīkla pakalpojumu sniedzējiem, kas viena pakalpojumu sniedzēja lietotājiem ļauj izmantot citu pakalpojumu sniedzēju pakalpojumus.

Gaidīšanas režīmā redzami indikatori:

 — ir pievienotas austiņas.

 — ir pievienota induktīvā saite.



Papildinājumu uzstādījumi

Lietotais papildin. — izvēlieties papildinājumu, ko izmantot.

Austiņas/Induktīvā saite/ Surdotālrunis/ Brīvroku — izvēlieties **Noklusētais profils**, lai uzstādītu profilu, kurš jāaktivizē ikreiz, kad spēļu bāzei tiek pieslēgts noteikts papildinājums. Sk. 'Profili' 74. lpp. Izvēlieties **Automātiskā atbilde**, lai spēļu bāze uz ienākošu zvani atbildētu automātiski pēc piecām sekundēm. Ja ienākošā zvana signāls ir uzstādīts uz **Vienreiz iepīkstas** vai **Bez skaņas**, automātisko atbildi nevar izmantot.



Kontakti (tālrunu katalogs)

Kontakta kartītei var pievienot personisku zvana signālu, balss frāzi vai sīktēlu. Var izveidot arī kontaktu grupas, kas ļauj nosūtīt īsziņas vai e-pasta ziņas vairākiem adresātiem vienlaikus. Saņemtā kontaktinformācija (vizītkartes) var pievienot kontaktu katalogam. Sk. 'Logotipu, signālu, vizītkaršu, kalendāra ierakstu un uzstādījumu saņemšana' 63. lpp.



Piezīme. Kontaktinformāciju var nosūtīt un saņemt vienīgi no saderīgām ierīcēm.



Padoms. Uz spēļu bāzi, lietojot PC Suite for Nokia N-Gage QD programmu Data Import, var pārsūtīt kontaktus no daudziem dažādiem Nokia tālruniem. Pamācību skatiet PC Suite palīdzības funkcijā.

Vārdu un numuru saglabāšana – kontaktu kartīšu izveide un rediģēšana

- 1 Nospiediet un izvēlieties **Kontakti**, pēc tam izvēlieties **Iespējas** → **Jauns kontakts**.
 - 2 Aizpildiet vajadzīgos laukus un nospiediet **Gatavs**.
- Lai **rediģētu kontaktu kartītes**, kontaktu katalogā ritiniet līdz kontakta kartītei un nospiediet . Lai kartītē mainītu informāciju, izvēlieties **Iespējas** → **Rediģēt**.
 - Lai **izdēstu kontaktu kartītes**, kontaktu katalogā ritiniet līdz kontakta kartītei un nospiediet **Iespējas** → **Dzēst**.
 - Lai **kontakta kartītei pievienotu nelielu sīktēla attēlu**, atveriet kontakta kartīti un izvēlieties **Iespējas** → **Rediģēt**, bet pēc tam **Iespējas** → **Pievienot sīktēlu**. Sīktēls tiek parādīts, kad kontaktpersona zvana.

Iespējas kontaktu katalogā: **Atvērt, Zvanīt, Izveidot ziņu, Jauns kontakts, Rediģēt, Dzēst, Dublicēt, Pievienot grupai, Iekļauts grupās, Atzīmēt/noņemt atz., Sūtīt, Kontaktu info, Palīdzība un Iziet.**



Kontakta kartītes rediģēšanas iespējas: **Pievienot sīktēlu/Noņemt sīktēlu, Pievienot detaļas, Dzēst detaļu, Mainīt apzīmējumu, Palīdzība un Iziet.**

Padoms. Plašāku informāciju par attēlu saglabāšanu sk. 'Attēlveidošana' 53. lpp.




Padoms.

Lai nosūtītu kontaktinformāciju, kontaktu katalogā ritiniet līdz kartītei, kuru vēlaties sūtīt. Izvēlieties **Iespējas**→ **Sūtīt**→ **Ar īsziņu**, **Pa e-pastu** (pieejams tikai tad, ja veikti pareizi e-pasta uzstādījumi) vai **Pa Bluetooth**. Sk. arī nodaļu 'Zināpmaiņa' un 'Datu sūtīšana pa Bluetooth' 93. lpp.


- Lai kontakta kartītei pievienotu attēlu, atveriet kontakta kartīti un nospiediet , lai atvērtu attēlu skatu (). Lai pievienotu attēlu, izvēlieties **Iespējas**→ **Pievienot attēlu**.

Kontaktu kopēšana no SIM kartes ierīces atmiņā un pretēji

- Lai vārdus un numurus kopētu no SIM kartes spēļu bāzē, nospiediet  un izvēlieties **Rīki**→ **SIM katal.**. Izvēlieties vārdu(s), kuri jākopē, un izvēlieties **Iespējas**→ **Kopēt pie kontakt.**
- Lai tālruņa, faksa vai peidžera numuru kopētu no kontaktu kataloga SIM kartē, atveriet kontaktu katalogu un kontakta kartīti, ritiniet līdz numuram un izvēlieties **Iespējas**→ **Kopēt SIM katalogā**.

Zvana signāla pievienošana kontakta kartītei vai grupai

Kad kontakts vai grupas dalībnieks jums zvana, spēļu bāze atskaņo izvēlēto zvana signālu (ja zvanot tiek pārsūtīts zvanītāja tālruņa numurs un jūsu spēļu bāze to atpazīst).

- 1 Nospiediet , lai atvērtu kontakta kartīti, vai pārejiet uz grupu sarakstu un izvēlieties kontaktu grupu.
 - 2 Izvēlieties **Iespējas**→ **Zvana signāls**. Tiek atvērts zvana signālu saraksts.
 - 3 Ritiniet līdz zvana signālam, kuru vēlaties lietot kontaktam vai grupai, un nospiediet **Paņemt**.
- Lai noņemtu zvana signālu, zvana signālu sarakstā izvēlieties **Noklusētais signāls**.



Piezīme. Atsevišķam kontaktam spēļu bāze izmanto pēdējo piešķirto zvana signālu. Tāpēc, ja vispirms izmaināt grupas zvana signālu un pēc tam atsevišķa šai grupai piederoša kontakta zvana signālu, tiek izmantots atsevišķā kontakta zvana signāls.

Balss iezvane

Tālruna zvanu var veikt, pasakot balss frāzi, kas pievienota kontakta kartītei. Balss frāze var būt jebkurš(i) izrunāts(i) vārds(i).

Pirms balss frāžu lietošanas atcerieties:


- Balss frāzes neizšķir valodas. Tās ir atkarīgas no runātāja balss.
- Vārds jāizrunā tieši tāpat kā brīdī, kad tas tika ierakstīts.
- Balss frāzes ir jutīgas pret fona trokšņiem. Balss frāzes ierakstiet un lietojiet klusumā.
- Ļoti īsi vārdi nav izmantojami. Lietojiet garus vārdus un izvairieties izmantot līdzīgus vārdus dažādiem numuriem.



Piezīme. Trokšņainā vidē vai ārkārtas situācijās balss frāžu lietošana var būt apgrūtināta, tāpēc nekādā gadījumā nevajadzētu paļauties tikai uz balss iezvanes iespēju.

Balss frāzes pievienošana tālruna numuram

Katrai kontakta kartītei iespējama tikai viena balss frāze. Balss frāzes var pievienot ne vairāk kā 25 tālrunu numuriem.

- 1 Kontaktu katalogā atveriet kontakta kartīti, kurai vēlaties pievienot balss frāzi.
- 2 Ritiniet līdz numuram, kuram jāpievieno balss frāze, un izvēlieties **Iespējas** → **Piev. balss frāzi**.
- 3 Nospiediet **Sākt**, lai ierakstītu balss frāzi. Pēc sākuma toņa signāla skaidri pasakiet vārdu(s), kuru(s) vēlaties ierakstīt kā balss frāzi. Pagaidiet, līdz spēļu bāze atskaņo ierakstīto frāzi un to saglabā. Kontakta kartītē blakus numuram ir redzams simbols , kas norāda, ka tam ir pievienota balss frāze.

Zvanīšana, pasakot balss frāzi

Balss frāze ir jāizrunā tieši tāpat kā brīdī, kad tā tika ierakstīta.



Padoms. Ātrie numuri ir iespēja ātrāk piezvanīt uz bieži izmantotiem tālrunu numuriem. Ātro numuru taustiņus var piešķirt astoņiem tālrunu numuriem. Sk. "Tālruna numura ātrā izsaukšana" 28. lpp.




Piemērs: kā balss frāzi var izmantot personas vārdu, piem., "Jāņa mobilais".




Padoms. Lai apskatītu definēto balss frāžu sarakstu, kontaktu katalogā izvēlieties **Iespējas** → **Kontaktu info** → **Balss frāzes**.



Padoms. Lai atskaņotu, izdzēstu vai mainītu balss frāzi, atveriet kontakta kartīti un ritiniet līdz numuram, kuram ir balss frāze (apzīmēts ar ) , izvēlieties **Iespējas** → **Balss frāzes**. Pēc tam izvēlieties **Atskaņot**, **Mainīt** vai **Dzēst**.





10. attēls. Kontaktu grupas izveide.

- 1 Gaidīšanas režīmā nospiediet . Atskan īss toņa signāls un displejā tiek parādīts teksts *Tagad runāji*.
- 2 Veicot zvanu ar balss frāzes palīdzību, tiek izmantots skaļrunis. Turiet spēļu bāzi nelielā attālumā un skaidri izrunāji balss frāzi.
- 3 Spēļu bāze atskaņo balss frāzes oriģinālu, parāda vārdu un numuru un izsauc atpazītās balss frāzes numuru.
- Ja spēļu bāze atskaņo nepareizu balss frāzi vai vēlaties atkārtot balss iezvanes mēģinājumu, nospiediet **Atkārtot**.



Piezīme. Numuru izsaukšanu ar balsi nevar izmantot, ja ir aktīvs datu zvans vai GPRS savienojums.

Kontaktu grupu izveide

- 1 Kontaktu katalogā nospiediet , lai atvērtu grupu sarakstu.
- 2 Izvēlieties **Iespējas** → **Jauna grupa**.
- 3 Ievadiet grupas nosaukumu vai izmantoji noklusēto nosaukumu **grupa** un nospiediet **Labi**.
- 4 Atveriet grupu un izvēlieties **Iespējas** → **Piev. dalībniekus**.
- 5 Ritiniet līdz kontaktam un nospiediet , lai to atzīmētu. Lai pievienotu vairākus dalībniekus vienlaikus, atkārtoti šo darbību visiem kontaktiem, kurus vēlaties pievienot.
- 6 Lai kontaktu(s) pievienotu grupai, nospiediet **Labi**.

Dalībnieku noņemšana grupai

- 1 Grupu sarakstā atveriet grupu, kuru vēlaties mainīt.
- 2 Ritiniet līdz kontaktam un izvēlieties **Iespējas** → **Izņemt no grupas**.
- 3 Nospiediet **Jā**, lai kontaktu noņemtu no grupas.

Attēlveidošana



Attēlu apskate

Attēlus var saglabāt programmā Ekrānuuzņēmums, kā arī saņemt multizīnā vai grafiskajā īsziņā, kā e-pasta pielikumu vai izmantojot Bluetooth. Kad attēls ir saņemts saņemto ziņu mapē, tas ir jāsavienā ierīces atmiņā vai atmiņas kartē. Grafikas, kuras esat saņēmis grafisko īsziņu veidā, varat saglabāt grafisko īsziņu mapē.

- 1 Nospiediet un izvēlieties **Palīgriķi** → **Attēli**. Nospiediet vai , lai pārietu no vienas atmiņas cilnes uz otru. Lai apskatītu attēlus, spiediet un .
- 2 Nospiediet , lai atvērtu attēlu. Kad attēls ir atvērts, displeja augšpusē ir redzams attēla nosaukums un mapē ietvērto attēlu skaits.

Tastatūras īsceļi

- Pagriezt: — pretēji pulksteņrādītāja virzienam, — pulksteņrādītāja virzienā.
- Ritināšana: — uz augšu, — uz leju, — pa kreisi, — pa labi.
- Palielinājums: — tuvināt, — tālināt; nospiediet un turiet , lai atgrieztos normālskatā.
- Skats: — pārslēgties starp pilnekrāna režīmu un normālskatu.



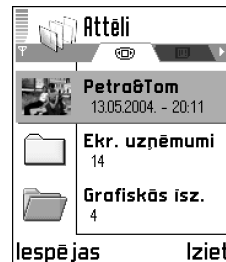
Padoms. Attēlus var nosūtīt uz saderīgām ierīcēm, lietojot dažādus ziņapmaiņas pakalpojumus.



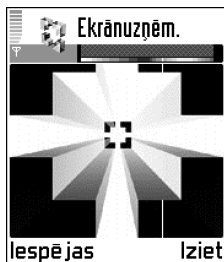
Ekrānuuzņēmums

Varat iegūt attēlus, veidojot spēļu bāzes ekrāna uzņēmumus. Ekrānuuzņēmuma programma darbojas fonā un uzņem ekrāna saturu, kad nospiežat piešķirto taustiņu kombināciju.

Iespējas mapē Attēli:
Atvērt, Sūtīt, Attēlu ielāde, Dzēst, Pārvietot uz mapi, Jauna mape, Atzīmēt/noņemt atz., Pārdēvēt, Skatīt detaļas, Pievienot izlasei, Atjaunot sīktēlus, Palīdzība un Iziet.






11. attēls. Mapes Attēli galvenais skats.



12. attēls.
Ekrānuņņēmums.

levērojiet — ievietojot spēles vai atmiņas karti, tiek aizvērtas visas ierīcē atvērtās programmas. Ja vēlaties izveidot spēles ekrānuņņēmumu, vispirms ievietojiet spēles karti un pēc tam atveriet programmu Ekrānuņņēmums.

- 1 Nospiediet  un izvēlieties **Palīgriki** → **Ekrānuņņēm.**
- 2 Izvēlieties **Iespējas** → **Turēt progr. atvērtu**. Programma pazūd no ekrāna. Ekrānuņņēmuma funkcijas paliek aktīvas. Tā neietekmē programmas, ko vēlaties lietot, un ļauj uzņemt ekrāna saturu jebkurā brīdī, piem., spēles laikā.
- 3 Nospiediet  + , lai veiktu ekrānuņņēmumu. Ekrānuņņēmumi tiek automātiski saglabāti mapē **Attēli**.



Piezīme. Ja sāk pietrūkt atmiņas, spēļu bāze var aizvērt dažas programmas. Pirms programmas aizvēršanas spēļu bāze saglabā visus nesaglabātos datus.


Ekrānuņņēmumu uzstādījumu mainīšana

Izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādījumi**, lai mainītu:

- **Uzņemt ekrānu ar** — izvēlieties taustiņu kombināciju, ar kuru veidosit ekrānuņņēmumus.
- **Mapes nosaukums, Ekrānuņņēm. nosauk., Ekrānuņņēm. kvalitāte.**
- **Lietot noklus.nosauk.** — izvēlieties **Jā**, lai saglabātu attēlu, izmantojot nosaukumu, ko norādījāt uzstādījumā **Ekrānuņņēm. nosauk.** Izvēlieties **Nē**, lai katram attēlam norādītu atšķirīgu nosaukumu (pēc noklusējuma tiek parādīts nosaukums, kuru ievadījāt kā **Ekrānuņņēm. nosauk.**).



Videoatskaņotājs

Nospiediet  un izvēlieties **Palīgriki** → **Videoatsk.**, lai atskaņotu ierīces atmiņā vai atmiņas kartē saglabātos videoklipus.

Videoatskaņotājs ļauj izmantot failus, kuru paplašinājums ir .3gp vai .nim. Ievērojiet — iespējams, netiek nodrošināta visu failu formātu variāciju izmantošana.

- Lai **atskaņotu videoklipu**, ritiniet līdz tam un nospiediet ✓ vai arī izvēlieties **lespējas**→ **Atvērt**.
- Lai **nosūtītu videoklipu**, ritiniet līdz videoklipam, kurš jānosūta, un izvēlieties **lespējas**→ **Sūtīt**→ **Pa multividi**, **Pa e-pastu** vai **Pa Bluetooth**. Izvēlieties adresātu. Videoklips tiek pārvietots uz izsūtīti nosūtīšanai. Tā kā multizīņas maksimālais lielums ir 95 kB, videoklipa ieraksts ir ierobežots līdz 95 kB, kas parasti ļauj ierakstīt aptuveni 15 sekundes ilgus videoklipus.
- Lai ieslēgtu vai izslēgtu skaņu, regulētu displeja kontrastu vai uzstādītu automātisku videoklipu atskaņošanas atsākšanu, kad tā ir pabeigta, izvēlieties **lespējas**→ **Uzstādījumi**.

lespējas galvenajā skatā:
Atvērt, Dzēst, Mainīt
klika nosauk., Sūtīt,
Pievienot izlasei, Pārv. uz
atm. karti/Pārv. uz ier.
atmiņu, Uzstādījumi un
Iziet.

Videoklipa saņemšana multizīnā

- Ja multizīnā esat saņēmis piemērota formāta videoklipu, atveriet programmu **Ziņapmaiņa** un pēc tam atveriet multizīņu. Lai apskatītu ziņas tekstu un atskaņotu video vai arī to saglabātu, izvēlieties **lespējas**→ **Objekti**.
- Ja piemērota formāta videoklipu esat saņēmis kā e-pasta pielikumu, atveriet ziņu un izvēlieties **lespējas**→ **Pielikumi**, lai atskaņotu vai saglabātu video.



Ziņapmaiņa

Ziņapmaiņas galvenā skata iespējas: **Izveidot ziņu**, **Savienoties** (pieejams, ja ir definēti pastkastēs uzstādījumi)/ **Atvienoties** (pieejams, ja ir izveidots savienojums ar pastkasti), **SIM īsziņas**, **Šūnu apraide**, **Pakalp. komanda**, **Uzstādījumi**, **Palīdzība** un **Iziet**.



Padoms. Sakārtojiet savas ziņas, pievienojot jaunās mapes mapē **Manas mapes**.



Padoms. Ja esat atvēris kādu no noklusētajām mapēm, varat pārslēgties no vienas mapes uz citu, spiežot

Programmā Ziņapmaiņa var izveidot, nosūtīt, saņemt, apskatīt, rediģēt un organizēt: īsziņas, multiziņas, e-pasta ziņas un īpašas teksta īsziņas, kurās ietverti dati. Varat arī saņemt ziņas un datus, izmantojot Bluetooth savienojumu, saņemt Web pakalpojumu ziņas, šūnu apraides ziņas, kā arī nosūtīt pakalpojumu komandas.



Piezīme. Šīs funkcijas var lietot tikai tad, ja tās nodrošina tīkla operators vai pakalpojumu sniedzējs. Šīs ziņas var saņemt un parādīt tikai tās ierīces, kas piedāvā saderīgas grafisko īsziņu, multiziņu vai e-pasta funkcijas. Daži tīkli, iespējams, nosūta adresāta ierīcei saiti uz Web lapu, kurā var apskatīt multiziņas.

Atverot programmu Ziņapmaiņa, ir pieejama funkcija **Jauna ziņa** un mapju saraksts:



Iesūtne – ietver saņemtās ziņas, izņemot e-pasta un šūnu apraides ziņas. E-pasta ziņas tiek glabātas mapē **Pastkaste**.



Manas mapes – ziņu sakārtošanai mapēs.



Pastkaste – atverot šo mapi, var izveidot savienojumu ar attālo pastkasti, lai ielādētu jaunās e-pasta ziņas, vai bezsaistē apskatīt iepriekš ielādētās e-pasta ziņas. Sk. 'E-pasta uzstādījumi' 71. lpp.



Melnraksti – saglabā ziņu melnrakstus, kas vēl nav nosūtīti.



Nosūtītās ziņas – saglabā pēdējās 20 nosūtītās ziņas, kas nosūtītas citā veidā, nevis izmantojot Bluetooth. Kā mainīt saglabājamo ziņu skaitu, sk. 'Citi uzstādījumi' 73. lpp.



Izsūtne – pagaidu krātuves vieta ziņām, kas gaida nosūtīšanu.



Atskaite – varat pieprasīt, lai tīkls atsūta jums nosūtīto īsziņu un multiziņu piegādes atskaites (tīkla pakalpojums). Ir gadījumi, kad nav iespējams saņemt piegādes atskaiti par multiziņu, kas nosūtīta uz e-pasta adresi.

Teksta ievadīšana

Parastā teksta ievade

Ievadot tekstu tradicionālajā veidā, displeja augšējā labajā stūrī tiek rādīts indikators



- Nospiediet cipara taustiņu ($\frac{1}{00}$ – $\frac{9}{*000}$) tik reizi, cik nepieciešams, lai parādītos vajadzīgā rakstzīme. Ievērojiet, ka cipara taustiņam ir pieejams vairāk rakstzīmju, nekā redzams uz taustiņa.
- Lai ievietotu ciparu, nospiediet un turiet cipara taustiņu.
- Lai pārslēgtos starp burtu un ciparu režīmu, nospiediet $\frac{\#}{/}$.
- Ja nākamais burts atrodas uz tā paša taustiņa, kur pašreizējais, pagaidiet, līdz tiek parādīts kursora (vai nospiediet $\frac{\bullet}{\bullet}$, lai pārtrauktu taimouta periodu), un pēc tam ievadiet burtu.
- Ja kļūdāties, nospiediet $\frac{C}{C}$, lai nodzēstu rakstzīmi. Nospiediet un turiet $\frac{C}{C}$, lai nodzēstu vairākas rakstzīmes.
- Visbiežāk lietotās pieturzīmes ir pieejamas, nospiežot $\frac{1}{00}$. Nospiediet $\frac{1}{00}$ vairākkārt, lai iegūtu vajadzīgo pieturzīmi.
- Nospiežot $\frac{*}{*}$, tiek atvērts pieturzīmju un speciālo rakstzīmju saraksts. Izmantojiet $\frac{\bullet}{\bullet}$, lai pārvietotos sarakstā, un nospiediet **Paņem**, lai izvēlētos rakstzīmi.
- Lai ievietotu atstarpī, nospiediet $\frac{ }{ }$. Lai pārvietotu kursoru uz nākamo rindiņu, trīs reizes nospiediet $\frac{\#}{/}$.
- Lai pārslēgtu burtu reģistrus (**Abc**, **abc** un **ABC**), spiediet $\frac{\#}{/}$.



Ikona: **ABC** un **abc**

norāda izvēlēto burtu reģistru. **Abc** nozīmē, ka vārda pirmais burts tiek rakstīts kā lielais burts, bet visi pārējie automātiski tiek rakstīti kā mazie.

123 apzīmē ciparu ievadīšanas režīmu.


Jutīgā teksta ievade – Vārdnīca














Nospiežot taustiņu tikai vienu reizi, var ievadīt jebkuru burtu. Jutīgā teksta ievade izmanto iebūvēto vārdnīcu, kurai varat arī pievienot jaunus vārdus. Kad vārdnīca ir pilna, pēdējais vārds aizstāj vecāko vārdnīcai pievienoto vārdu.

 **Padoms.** Lai ieslēgtu vai izslēgtu jutīgo teksta ievadi, rakstīšanas laikā divreiz ātri nospiediet .
















13. attēls. Vārda atbilstība mainās; ievadiet visu vārdu, pirms pārbaudāt rezultātus.

 **Padoms.** Jutīgā teksta ievade mēģina uzminēt, kāda bieži lietota pieturzīme („?!”) ir nepieciešama. Pieturzīmju secība un pieejamība ir atkarīga no vārdnīcas valodas.



- 1 Lai aktivizētu jutīgo teksta ievadi, nospiediet  un izvēlieties **ieslēgt vārdnīcu**. Jutīgā teksta ievade tiek aktivizēta visos spēļu bāzes teksta redaktoros. Ja tekstu ievadāt, lietojot jutīgo teksta ievadi, displeja augšējā labajā stūrī tiek rādīts indikators .
- 2 Ievadiet vajadzīgo vārdu, spiežot taustiņus  – . Lai ievadītu burtu, katru taustiņu spiediet vienu reizi. Piemēram, ja ir izvēlēta angļu valodas vārdnīca un vēlaties ievadīt 'Nokia': Nospiediet , lai ievadītu N, , lai ievadītu o, , lai ievadītu k, , lai ievadītu i, un , lai ievadītu a. Kā redzams 13. att., vārda piedāvājums mainās pēc katra taustiņa nospiešanas.
- 3 Kad esat pabeidzis rakstīt vārdu un tas ir pareizs, apstipriniet vārdu, nospiežot  vai pievienojot atstarpi ar .
 - Ja vārds nav pareizs: vairākkārt nospiediet , lai pa vienam apskatītu piedāvātos vārdus, ko atradusi vārdnīca. Vai arī nospiediet  un izvēlieties **Vārdnīca**→ **Piedāvājumi**.
 - Ja aiz vārda ir jautājuma zīme ?, vārdnīcā šāda vārda nav. Lai vārdu pievienotu vārdnīcai, nospiediet **ierakstīt**, ievadiet vārdu (ne vairāk kā 32 burti) tradicionālajā veidā un nospiediet **Labi**. Vārds tiek pievienots vārdnīcai. Kad vārdnīca ir pilna, jaunais vārds aizstāj vecāko vārdnīcai pievienoto vārdu.
- 4 Sāciet rakstīt nākamo vārdu.

Jutīgās teksta ievades lietošanas padomi


- Lai izdzēstu rakstzīmi, nospiediet . Nospiediet un turiet , lai nodzēstu vairākas rakstzīmes.
- Lai pārslēgtu burtu reģistru (**Abc**, **abc** un **ABC**), nospiediet . Ievērojiet, ka, divreiz ātri nospiežot , tiek ieslēgta jutīgā teksta ievade.
- Lai burtu režīmā ievietotu ciparu, nospiediet un turiet atbilstošo cipara taustiņu. Lai pārslēgtos no burtu uz ciparu režīmu un pretēji, nospiediet un turiet .

- Visbiežāk lietotās pieturzīmes ir pieejamas, nospiežot  . Nospiediet  un pēc tam vairākas reizes , lai iegūtu vajadzīgo pieturzīmi.
- Nospiežot , tiek atvērts pieturzīmju un speciālo rakstzīmju saraksts. Izmantojiet , lai pārvietotos sarakstā, un nospiediet **Paņemt**, lai izvēlētos rakstzīmi.
- Vairākkārt nospiediet , lai pa vienam apskatītu piedāvātos vārdus, ko atradusi vārdnīca.
- Nospiediet , izvēlieties **Vārdnīca** un nospiediet , lai izvēlētos kādu no šīm iespējām:
 - **Piedāvājumi** – lai apskatītu taustiņu nospiedieniem atbilstošo vārdu sarakstu.
 - **Ielikt vārdu** – lai pievienotu vārdu (ne vairāk kā 32 burti) vārdnīcai, izmantojot tradicionālo teksta ievadi. Kad vārdnīca ir pilna, jaunais vārds aizstāj vecāko vārdnīcai pievienoto vārdu.
 - **Labot vārdu** – lai rediģētu vārdu, lietojot tradicionālo teksta ievadi, kura ir pieejama, ja vārds ir aktīvs (pasvītrots).






Salikteņu rakstīšana

Uzrakstiet salikteņa pirmo daļu un apstipriniet to, nospiežot . Uzrakstiet salikteņa beigu daļu un pabeidziet vārdu, nospiežot , lai pievienotu atstarpi.


Jutīgās teksta ievades izslēgšana







- Nospiediet  un izvēlieties **Vārdnīca** → **Izslēgta**, lai izslēgtu jutīgo teksta ievadi visos spēļu bāzes teksta redaktoros.

Teksta kopēšana uz starpliktuvi

- 1 Lai atlasītu burtus un vārdus, nospiediet un turiet . Vienlaikus nospiediet  vai . Atlasei pārvietojoties, teksts tiek iezīmēts.
- 2 Lai pabeigtu atlasī, atlaidiet .
- 3 Lai kopētu tekstu starpliktuvē, joprojām turot nospiestu , nospiediet **Kopēt**.



Padoms. Nospiežot , tiek parādītas šādas iespējas (atkarībā no rediģēšanas režīma un konkrētās situācijas): **Vārdnīca** (jutīgā teksta ievade), **Burtu režīms** (tradicionālā teksta ievade), **Ciparu režīms**, **Izgriezt** (kad ir atlasīts teksts), **Kopēt** (kad ir atlasīts teksts), **Ielīmēt** (kad teksts ir vispirms nokopēts vai izgriezts), **Ielikt numuru**, **Ielikt simbolu** un **Rakstības valoda**: (maina ievades valodu visos spēļu bāzes teksta redaktoros).


- 4 Lai ievietotu tekstu dokumentā, nospiediet un turiet  un nospiediet **lelīmēt**. Vai arī vienreiz nospiediet  un izvēlieties **lelīmēt**.
- Lai atlasītu teksta rindiņas, nospiediet un turiet . Vienlaikus nospiediet  vai .
- Ja vēlaties izmest atlasīto tekstu no dokumenta, nospiediet .



Ziņu rakstīšana un sūtīšana




Multiziņas izskats var mainīties atkarībā no saņēmējierīces.

Iespējams, ka dažu attēlu, zvana melodiju un cita satura kopēšanu, modificēšanu, pārņemšanu un pārsūtīšanu aizliedz autortiesību aizsardzība.

Ievērojiet, ka pirms multiziņas vai e-pasta ziņas veidošanas ir jānorāda pareizi savienojuma uzstādījumi. Sk. 'E-pastam nepieciešamie uzstādījumi' 62. lpp. un 'Multiziņām nepieciešamie uzstādījumi' 61. lpp.

 **Padoms.** Ziņu var sākt veidot jebkurā programmā, kurā ir iespēja **Sūtīt**. Izvēlieties failu (attēlu, tekstu), ko pievienosīt ziņai, un pēc tam izvēlieties **Iespējas**→**Sūtīt**.


 **Padoms.** Ritiniet līdz kontaktam un nospiediet , lai to atzīmētu. Var vienlaicīgi atzīmēt vairākus adresātus.

- 1 Izvēlieties **Jauna ziņa**. Tiek atvērts ziņu iespēju saraksts.
 - Izvēlieties **Izveidot: Īsziņa**, lai rakstītu īsziņu.
 - Izvēlieties **Izveidot: Multiziņa**, lai nosūtītu multiziņu (MMS).
 - Izvēlieties **Izveidot: E-pasts**, lai nosūtītu e-pastu. Ja neesat uzstādījis e-pasta kontu, jums tiek piedāvāts to izdarīt.
- 2 Nospiediet , lai izvēlētos adresātu(s) no kontaktu kataloga, vai ievadiet adresāta tālruna numuru vai e-pasta adresi. Nospiediet , lai pievienotu semikolu (;) un atdalītu adresātus.
- 3 Nospiediet , lai pārietu uz ziņas lauku.
- 4 Uzrakstiet ziņas tekstu.
 - Lai īsziņai pievienotu zīmējumu, izvēlieties **Iespējas**→**Ielikt**→**Zīmējums**.



Piezīme. Šī ierīce nodrošina iespēju sūtīt īsziņas, kuru garums pārsniedz 160 rakstzīmju standarta limitu. Ja ziņa ir garāka par 160 rakstzīmēm, tā tiek nosūtīta kā divu vai vairāku īsziņu sērija un var izmaksāt dārgāk. Navigācijas joslā tiek rādīts ziņas garuma indikators, kurš skaita rakstzīmes atpakaļejošā



secībā no 160. Piemēram, 10 (2) norāda, ka vēl varat pievienot 10 rakstzīmes tekstam, kurš tiks nosūtīts kā divas īsziņas. Ievērojiet, ka dažas rakstzīmes aizņem vairāk vietas nekā citas.

- Lai multizīgai pievienotu multivides objektu, izvēlieties **Iespējas** → **Ielikt** → **Attēls, Skaņas klips, Videoklips** vai **Veidne**. Kad skaņa ir pievienota, navigācijas joslā tiek parādīta ikona . Multizīgā var ietvert tikai vienu attēlu un vienu skaņas klipu.



Padoms. Noklusējuma uzstādījums ir **Attēla lielums: Liels** (atkarīgs no tīkla). Ja multizīgu sūtāt uz e-pasta adresi vai ierīci, kura nodrošina lielu attēlu saņemšanu, izmantojiet lielus attēlus. Ja nezināt, kāda ir saņēmējierīce, vai arī tīkls nenodrošina lielu failu sūtīšanu, ieteicams izmantot mazākus attēlus un skaņas klipus, kuru ilgums nepārsniedz 15 sekundes. Lai mainītu šo uzstādījumu, veidojot multizīgu, izvēlieties **Iespējas** → **Sūtīšanas iespējas** → **Attēla lielums**.

Ja izvēlaties **Ielikt** → **Jauns skaņas klips**, tiek atvērta programma Ieraksti un var ierakstīt jaunu skaņu. Nospiežot **Labi**, jaunā skaņa tiek automātiski saglabāta un tās kopija tiek ievietota ziņā. Lai apskatītu, kā izskatīsies multizīga, izvēlieties **Iespējas** → **Ziņas ātrskaits**.

- Lai e-pasta ziņai pievienotu pielikumu, izvēlieties **Iespējas** → **Ielikt** → **Attēls, Skaņas klips, Videoklips** vai **Piezīme**. E-pasta pielikums navigācijas joslā tiek norādīts ar .
5. Lai nosūtītu ziņu, izvēlieties **Iespējas** → **Sūtīt** vai nospiediet .



Piezīme. E-pasta ziņas pirms nosūtīšanas automātiski tiek ievietotas mapē Izsūtne. Ja sūtīšana neizdodas, e-pasta ziņas tiek atstātas mapē Izsūtne un tām tiek parādīts statuss **Neizdevās**.


Multizīgām nepieciešamie uzstādījumi


Uzstādījumus var saņemt no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja īsziņā. Sk. '[Logotipu, signālu, vizītkaršu, kalendāra ierakstu un uzstādījumu saņemšana](#)' 63. lpp.

Ziņu redaktora iespējas:
Sūtīt, Pievienot adresātu, Ielikt, Pielikumi (e-pasts), Ziņas ātrskaits (MMS), Objekti (MMS), Ņņemt (MMS), Dzēst, Ziņas detaļas, Sūtīšanas iespējas, Palīdzība un Iziet.



14. attēls.
 Multizīgas izveide.

 **Padoms.** Lai savai spēļu bāzei pasūtītu WAP, MMS, e-pasta un interneta piekļuves punkta uzstādījumus, dodieties uz <http://support.n-gage.com>. Saites uz dažādu valstu N-Gage Web vietām dažādās valodās ir pieejamas <http://www.n-gage.com/select.html>.

 **Padoms.** Lai pieļikumos nosūtītu citus failus, nevis skaņas un piezīmes, atveriet atbilstošu programmu un izvēlieties iespēju **Sūtīt** → **Pa e-pastu**, ja tā ir pieejama.

Informāciju par datu pakalpojumu pieejamību un abonēšanu saņemsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja. Izpildiet pakalpojumu sniedzēja nodrošinātās instrukcijas.

Uzstādījumu manuāla ievadišana:

- 1 Atveriet **Rīki** → **Uzstādīj.** → **Savienojums** → **Piekļuves punkti** un definējiet multivides ziņapmaiņas piekļuves punkta uzstādījumus:
Sk. '[Savienojuma uzstādījumi](#)' 38. lpp.
- 2 Atveriet **Ziņapmaiņa** → **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Multiziņa**. Atveriet **Lietotais piekļuves p.** un izvēlieties piekļuves punktu, kuru esat izveidojis izmantošanai kā ieteicamo savienojumu. Sk. arī '[Multiziņu uzstādījumi](#)' 69. lpp.



E-pastam nepieciešamie uzstādījumi

Lai varētu nosūtīt, saņemt, ielādēt, atbildēt uz e-pastu un to pārsūtīt, vispirms ir:

- pareizi jākonfigurē interneta piekļuves punkts (IAP – Internet Access Point). Sk. '[Savienojuma uzstādījumi](#)' 38. lpp.
- pareizi jādefinē e-pasta uzstādījumi. Sk. '[E-pasta uzstādījumi](#)' 71. lpp. Ir nepieciešams atsevišķs e-pasta kods. Izpildiet attālās pastkastes un interneta pakalpojumu sniedzēja (Internet Service Provider – ISP) dotās instrukcijas.







Iesūtne – ziņu saņemšana

Saņemot ziņu, gaidīšanas režīmā tiek parādīts  un teksts **1 jauna ziņa**. Nospiediet **Parādīt**, lai atvērtu ziņu. Lai mapē iesūtne atvērtu ziņu, ritiniet līdz tai un nospiediet .

Multivides objektu saņemšana




Svarīgi! Multiziņu objektos var būt vīrusi vai tie var citādi kaitēt jūsu ierīcei vai personālajam datoram. Neatveriet pielikumus, ja neesat pārliecināts par sūtītāja uzticamību.

Atverot multizīņu () , jūs varat vienlaikus apskatīt attēlu, izlasīt ziņu un dzirdēt skaņu, kas tiek atskaņota pa skaļruni (ja ir iekļauta skaņa, tiek parādīts ). Ja tiek atskaņota skaņa, nospiediet  vai , lai palielinātu vai samazinātu skaļumu. Lai izslēgtu skaņu, nospiediet **Beigt**. Lai skaņu noklausītos vēlreiz, izvēlieties **Iespējas**→ **Atskaņot skaņas kl.**

Lai apskatītu, kāda veida objekti ir iekļauti multizīnā, atveriet ziņu un izvēlieties **Iespējas**→ **Objekti**. Multivides objekta failu varat saglabāt spēļu bāzē vai to nosūtīt, piem., lietojot Bluetooth, uz citu saderīgu ierīci.

Iespējams, ka dažu attēlu, zvana melodiju un cita satura kopēšanu, modificēšanu, pārņemšanu un pārsūtīšanu aizliedz autortiesību aizsardzība.

Logotipu, signālu, vizītkaršu, kalendāra ierakstu un uzstādījumu saņemšana

Spēļu bāze var saņemt dažādu veidu īsziņas, kas ietver datus () , t.sk. arī ētera (OTA – OverTheAir) ziņas.


- **Grafiskā īsziņa** — lai saglabātu attēlu mapē **Palīgriķi**→ **Attēli**→ **Grafiskās īsz.** un to varētu izmantot vēlāk, izvēlieties **Iespējas**→ **Saglabāt zīmējumu**.
- **Vizītkarte** — lai saglabātu kontakta informāciju, izvēlieties **Iespējas**→ **Saglabāt vizītkarti**.




Piezīme. Ja ir pievienoti sertifikāti vai skaņas faili, tie netiek saglabāti.


- **Zvana signāls** — lai saglabātu zvana signālu mapē **Komponists**, izvēlieties **Iespējas**→ **Saglabāt**.
- **Operatora logo** — lai gaidīšanas režīmā tīkla operatora uzstādītā identificēšanas apzīmējuma vietā tiktu rādīts logotips, izvēlieties **Iespējas**→ **Saglabāt**.
- **Kalendāra ieraksts** — lai saglabātu ielūgumu, izvēlieties **Iespējas**→ **Saglabāt kalendārā**.
- **Interneta ziņa** — lai saglabātu grāmatzīmi Web grāmatzīmju sarakstā, izvēlieties **Iespējas**→ **Sagl. pie grāmatz.** Ja ziņa ietver gan piekļuves punkta uzstādījumus, gan grāmatzīmi, lai saglabātu datus, izvēlieties **Iespējas**→ **Saglabāt visu**.

Iesūtnes ikonas:

Ja iesūtne ir nelasīta ziņas, ikona tiek nomainīta ar  .

 nelasīta īsziņa.


 nelasīta multizīņa.

 dati, kas saņemti, izmantojot Bluetooth.

Objektu skata iespējas:
Atvērt, Saglabāt, Sūtīt, Palīdzība un Iziet.



Padoms. Ja saņemat vCard failu, kuram pievienots attēls, arī tas tiek saglabāts kontaktu katalogā.

 **Padoms.** Varat izmantot teksta veidnes, lai izvairītos no bieži sūtāmu ziņu pārrakstīšanas.

- **E-pasta brīdinājums** — norāda, cik jaunu e-pasta ziņu ir jūsu attāļajā pastkastē. Paplašinātā paziņojumā, iespējams, ir sniegta sīkāka informācija.
- Turklāt varat saņemt arī īsziņu pakalpojuma numuru, balss pastkastes numuru, profila uzstādījumus attāļajai sinhronizācijai, piekļuves punkta uzstādījumus Web programmai, multivides ziņapmaiņai vai e-pastam, piekļuves punkta pieteikšanās skriptu uzstādījumus vai e-pasta uzstādījumus.

Pakalpojumu ziņu saņemšana

Pakalpojumu ziņas (📧) ietver informāciju par, piem., jaunākajām ziņām, un tajās var būt iekļauta teksta ziņa vai saite. Plašāku informāciju par pieejamību un abonēšanu iegūsit no pakalpojumu sniedzēja.



Manas mapes

Mapē Manas mapes var sakārtot ziņas mapēs, izveidot jaunas mapes un pārdēvēt un izdzēst mapes. Izvēlieties **iespējas** → **Pārvietot uz mapi**, **Jauna mape** vai **Pārdēvēt mapi**.



Pastkaste

Ja izvēlaties **Pastkaste**, bet neesat uzstādījis e-pasta kontu, jums tiek piedāvāts to izdarīt. Sk. '[E-pastam nepieciešamie uzstādījumi](#)' 62. lpp. Izveidojot jaunu pastkasti, tai dotais nosaukums ziņapmaiņas galvenajā skatā aizstāj nosaukumu **Pastkaste**. Jums var būt vairākas pastkastes (ne vairāk kā 6).

Pastkastes atvēršana

Atverot pastkasti, varat izvēlēties, vai skatīsiet iepriekš ielādētās e-pasta ziņas un e-pasta iesākumus bezsaistē, vai arī veidosit savienojumu ar e-pasta serveri.

Kad atrodat pastkasti un nospiežat ✓, spēļu bāze parāda jautājumu **Vai veidot savienojumu ar pastkasti?**


- Izvēlieties **Jā**, lai izveidotu savienojumu ar pastkasti un ielādētu jauno e-pasta ziņu iesākumus vai pašas ziņas. Skatot ziņas tiešsaistē, jums ir pastāvīgs savienojums ar attālo pastkasti, kas izmanto datu zvanu vai GPRS savienojumu. Sk. arī 'Svarīgi gaidīšanas režīmā redzami indikatori' 22. lpp. un 'Savienojuma uzstādījumi' 38. lpp.
- Izvēlieties **Nē**, lai bezaistē apskatītu iepriekš ielādētās e-pasta ziņas. Apskatot e-pasta ziņas bezaistē, spēļu bāze nav savienota ar attālo pastkasti.

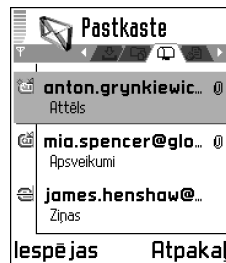
E-pasta ziņu ielāde no pastkastēs

- Esot bezaistē, izvēlieties **Iespējas** → **Savienoties**, lai izveidotu savienojumu ar attālo pastkasti.



Svarīgi! E-pasta ziņas var būt vīrusi vai tās var citādi kaitēt jūsu ierīcei vai personālajam datoram. Neatveriet pielikumus, ja neesat pārliecināts par sūtītāja uzticamību.

- Kad ir izveidots savienojums ar attālo pastkasti, izvēlieties **Iespējas** → **Ielādēt e-pastu** →
 - Jauno** — lai spēļu bāzē ielādētu visas jaunās e-pasta ziņas.
 - Izvēlēto** — lai ielādētu tikai iezīmētās e-pasta ziņas.
 - Visu** — lai no pastkastēs ielādētu visas ziņas.
 Lai atceltu ielādi, nospiediet **Atcelt**.
- Kad e-pasta ziņas ir ielādētas, tās var turpināt apskatīt bezaistē. Vai arī izvēlieties **Iespējas** → **Atvienoties**, lai aizvērtu savienojumu un e-pasta ziņas apskatītu bezaistē.
- Lai atvērtu e-pasta ziņu, nospiediet ✓. Ja e-pasta ziņa vēl nav ielādēta (bultiņa ikonā ir vērstā uz āru) un spēļu bāze ir bezaistes režīmā, tiek parādīts jautājums, vai šī ziņa ir jāielādē no pastkastēs.
 - Lai apskatītu e-pasta pielikumus, atveriet ziņu, kurai ir pielikuma indikators , un izvēlieties **Iespējas** → **Pielikumi**. Ja pielikumam ir pelēkots indikators, tas vēl nav ielādēts spēļu bāzē. Izvēlieties **Iespējas** → **Ielādēt**. Pielikumu skatā var ielādēt, atvērt un saglabāt pielikumus. Pielikumus var arī nosūtīt, izmantojot Bluetooth.




15. attēls.


Pastkaste ar dažādām statusa ikonām.





Padoms. Lai konfigurētu piekļuves punktu un pastkastēs uzstādījumus, varat saderīgā datorā izmantot PC Suite for Nokia N-Gage QD. Sk. komplektācijā ietilpstošo kompaktdisku.


E-pasta statusa ikonas:

 jauna e-pasta ziņa (bezaistes vai tiešsaistes režīmā); saturs nav ielādēts spēļu bāzē (bultiņa uz āru).

 jauna e-pasta ziņa, kuras saturs ir ielādēts spēļu bāzē (bultiņa uz iekšu).

 lasīta e-pasta ziņa.

 lasīts e-pasta iesākums; ziņas saturs ir izdzēsts no spēļu bāzes.

 **Padoms.** Lai kopētu e-pasta ziņu no attālās pastkastes uz mapi zem Manas mapes, izvēlieties **Iespējas** → **Kopēt mapē**. Izvēlieties mapi no saraksta un nospiediet **Labi**.



Padoms. Ja jūsu pastkaste izmanto IMAP4 protokolu, varat izvēlēties, vai jāielādē tikai e-pasta ziņu iesākumi, tikai ziņas vai ziņas ar pielikumiem. Izmantojot POP3 protokolu, var ielādēt tikai e-pasta ziņu iesākumus vai ziņas un pielikumus. Sk. 'E-pasta uzstādījumi' 71. lpp.

E-pasta ziņu dzēšana

- Lai izdzēstu e-pasta ziņu no spēļu bāzes, atstājot to attālajā pastkastē, izvēlieties **Iespējas** → **Dzēst** → **Tikai no ierīces**.




Piezīme. Spēļu bāze parāda e-pasta iesākumus, kas atrodas attālajā pastkastē. Līdz ar to, lai gan tiek izdzēsts ziņas saturs, e-pasta iesākums paliek spēļu bāzē. Ja vēlaties izdzēst arī iesākumu, vispirms e-pasta ziņa ir jāizdzēš no attālās pastkastes un pēc tam vēlreiz jāizveido spēļu bāzes savienojums ar attālo pastkasti, lai atjauninātu statusu.

- Lai izdzēstu e-pasta ziņu gan no spēļu bāzes, gan attālās pastkastes, izvēlieties **Iespējas** → **Dzēst** → **No ierīces un serv.**



Piezīme. Esot bezaistē, e-pasta ziņa vispirms tiek izdzēsta no spēļu bāzes. Nākamajā savienojumā ar attālo pastkasti ziņa tiek automātiski izdzēsta no attālās pastkastes. Ja lietojat POP3 protokolu, izdzēšanai atzīmētās ziņas tiek izdzēstas tikai pēc tam, kad esat pārtraucis savienojumu ar attālo pastkasti.

- Lai atceltu e-pasta ziņas dzēšanu gan no spēļu bāzes, gan servera, ritiniet līdz ziņai, kas atzīmēta dzēšanai nākamā savienojuma laikā () , un izvēlieties **Iespējas** → **Atcelt dzēšanu**.

Atvienošanās no pastkastes

Esot tiešsaistē, izvēlieties **Iespējas** → **Atvienoties**, lai pārtrauktu datu zvanu vai GPRS savienojumu ar attālo pastkasti. Sk. arī 'Svarīgi gaidīšanas režīmā redzami indikatorī' 22. lpp.

E-pasta ziņu apskate bezsaistē

Nākamreiz atverot **Pastkaste**, lai apskatītu un lasītu e-pasta ziņas bezsaistē, atbildiet **Nē** uz jautājumu **Vai veidot savienojumu ar pastkasti?** Varat izlasīt iepriekš ielādētos e-pasta ziņu iesākumus un/vai ielādētās e-pasta ziņas. Varat arī izveidot jaunu ziņu, atbildes vai pārsūtīšanas ziņu, kura tiks nosūtīta nākamreiz, kad izveidosit savienojumu ar pastkasti.



Izsūtne — ziņas, kuras gaida nosūtīšanu

Ziņu statuss mapē Izsūtne: **Sūta**, **Gaida/Rindā**, **Sūtīt vēlreiz** plkst. (laiks) — spēļu bāze vēlreiz mēģinās nosūtīt ziņu pēc taimauta perioda. Nospiediet **Sūtīt**, lai nekavējoties atsāktu sūtīšanu. **Atlikta** — varat uzstādīt, lai dokumenti tiktu "aizturēti" mapē Izsūtne. Ritiniet līdz ziņai, kas tiek sūtīta, un izvēlieties **Iespējas** → **Atlikt sūtīšanu**. **Neizdevās** — ir sasniegts maksimālais nosūtīšanas mēģinājumu skaits. Nosūtīšana neizdevās. Ja mēģinājat nosūtīt īsziņu, atveriet to un pārbaudiet, vai sūtīšanas uzstādījumi ir pareizi.



Piemērs: ziņas tiek ievietotas mapē Izsūtne, ja, piem., spēļu bāze neatrodas tīkla darbības zonā. Varat arī iepļānot, lai e-pasta ziņas tiktu nosūtītas nākamreiz, kad izveidosit savienojumu ar attālo pastkasti.

SIM kartē esošo ziņu apskate

Lai varētu apskatīt SIM ziņas, tās ir jāpārkopē uz mapi spēļu bāzē.

- 1 Ziņapmaiņas galvenajā skatā izvēlieties **Iespējas** → **SIM īsziņas**.
- 2 Izvēlieties **Iespējas** → **Atzīmēt/noņemt atz.** → **Atzīmēt** vai **Atzīmēt visu**, lai atzīmētu ziņas.
- 3 Izvēlieties **Iespējas** → **Kopēt**. Tiek atvērts mapju saraksts.
- 4 Izvēlieties mapi un nospiediet **Labi**. Atveriet mapi, lai apskatītu ziņas.



Šūnu apraide (tīkla pakalpojums)

No pakalpojumu sniedzēja, iespējams, var saņemt ziņas par dažādām tēmām, piem., laika prognozi vai satiksmes ziņas. Pieejamo tēmu un to numuru sarakstu var iegūt no

Sūnu apraides iespējas:
Atvērt, **Abonēt /Atsaut,**
Atzīmēt / Noņemt atzīmi,
Tēma, Uzstādījumi,
Palīdzība un Iziet.

pakalpojumu sniedzēja. Ziņapmaiņas galvenajā skatā izvēlieties **Iespējas**→ **Šūnu apraide**. Galvenajā skatā ir redzams tēmas statuss, tēmas numurs, nosaukums un norāde, vai tēma ir atzīmēta ar karodziņu (☑) sekošanai.



Piezīme. GPRS savienojums var neļaut uztvert šūnu apraidi. Lūdziet pareizos GPRS uzstādījumus tīkla operatoram. Sk. 'Savienojuma uzstādījumi' 38. lpp.



Pakalp. komanda redaktors

Izvēlieties **Ziņapmaiņa**→ **Iespējas**→ **Pakalp. komanda**. Ievadiet un nosūtiet pakalpojumu sniedzējam pakalpojumu pieprasījumus (ko sauc arī par USSD komandām), piem., tīkla pakalpojumu aktivizēšanas komandas.

Ziņapmaiņas uzstādījumi

Īsziņu uzstādījumi

Iespējas, rediģējot īsziņu centra uzstādījumus:





Jauns īsziņu centrs,
Rediģēt, Dzēst, Palīdzība
un Iziet.

Atveriet **Ziņapmaiņa**→ **Iespējas**→ **Uzstādījumi**→ **Īsziņa**.

- **Īsziņu centri** — parāda visu definēto īsziņu pakalpojumu centru sarakstu. Sk. 'Jauna īsziņu centra pievienošana' 69. lpp.
- **Lietotais īsz. centrs** — izvēlieties, kurš īsziņu centrs jālieto, lai piegādātu īsziņas.
- **Sajemt atskaiti** (tīkla pakalpojums) — lai pieprasītu tīklam atsūtīt jūsu īsziņu piegādes atskaites. Ja uzstādījums ir **NĒ**, žurnālā tiek uzrādīts tikai statuss **Nosūtīta**. Sk. 30. lpp.
- **Ziņas derīgums** — ja ziņas adresāts nav saņiedzams norādītā derīguma perioda laikā, ziņa tiek izmesta no īsziņu pakalpojumu centra. Ievērojiet — šī funkcija jānodrošina tīklam. **Maksimālais laiks** ir maksimālais tīkla pieļautais laiks.
- **Īsziņa nosūtīta kā** — mainiet šo uzstādījumu tikai tad, ja esat pārliecināts, ka jūsu pakalpojumu centrs spēj pārvērst īsziņas citos izvēlētajos formātos. Sazinieties ar tīkla operatoru.

- **Ieteicamais savien.** — Izsūcas var nosūtīt parastajā GSM tīklā vai izmantojot GPRS, ja tīkls nodrošina šādu iespēju. Sk. 'GPRS' 42. lpp.
- **Atb. pa to pašu cen.** (tīkla pakalpojums) — izvēlieties Jā, lai atbildes ziņa tiktu sūtīta, izmantojot to pašu izsiņu pakalpojumu centra numuru.

Jauna izsiņu centra pievienošana

- 1 Atveriet **Izsiņu centri** un izvēlieties **Iespējas** → **Jauns izsiņu centrs**.
- 2 Nospiediet , ievadiet pakalpojumu centra nosaukumu un nospiediet **Labi**.
- 3 Nospiediet  un pēc tam  un ievadiet izsiņu pakalpojumu centra numuru. Šo numuru izsniedz pakalpojumu sniedzējs.
- 4 Nospiediet **Labi**.
- 5 Lai izmantotu jaunos uzstādījumus, atgriezieties uzstādījumu skatā. Ritiniet līdz **Lietotais izs. centrs**, nospiediet  un izvēlieties jauno pakalpojumu centru.

Multizīņu uzstādījumi

Atveriet **Ziņapmaiņa** → **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Multizīņa**.

- **Lietotais piekļuves p. (Jābūt definētam)** — izvēlieties, kurš piekļuves punkts multizīņu centram jālieto kā ieteicamais savienojums. Sk. 'Multizīnām nepieciešamie uzstādījumi' 61. lpp.



Piezīme. Ja multizīņu uzstādījumus saņemtat izsiņā un tos saglabājat, saņemtie uzstādījumi automātiski tiek izmantoti ieteicamajam savienojumam. Sk. 'Logotipu, signālu, vizītkaršu, kalendāra ierakstu un uzstādījumu saņemšana' 63. lpp.

- **Sekundārais savien.** — izvēlieties, kurš piekļuves punkts multizīņu centram jālieto kā sekundārais savienojums.



Piezīme. Gan **Lietotais piekļuves p.**, gan **Sekundārais savien.** gadījumā jānorāda viens un tas pats **Mājas lapa** uzstādījums, kas apzīmē vienu un to pašu multivides pakalpojumu centru. Atšķiras tikai datu savienojums.



Piemērs: ja ieteicamais savienojums izmanto GPRS, sekundārajam savienojumam varat izmantot GSM datu zvanu. Šādi multizīņas var nosūtīt un saņemt arī tad, ja neatrodaties tīklā, kas nodrošina GPRS izmantošanu. Sazinieties ar tīkla operatoru vai pakalpojumu sniedzēju. Sk. 'Par datu savienojumiem un piekļuves punktiem' 38. lpp.

- **Multiziņu saņemšana**

Pēc noklusējuma multiziņu pakalpojums parasti ir aktivizēts.



Piezīme. Atrodoties ārpus mājas tīkla, multiziņu nosūtīšana un saņemšana var izmaksāt dārgāk. Ja izvēlēts uzstādījums **Tikai mājas tīklā** vai **Vienmēr ieslēgta**, spēļu bāze var aktivizēt datu zvanu vai GPRS savienojumu, jums nezinot.

Ja multiziņas vēlaties saņemt, tikai esot mājas tīklā, norādiet **Tikai mājas tīklā**.

Atrodoties ārpus mājas tīkla, multiziņu saņemšana tiek izslēgta. Ja multiziņas vēlaties saņemt vienmēr, norādiet **Vienmēr ieslēgta**. Ja vispār nevēlaties saņemt multiziņas un reklāmas, norādiet **Izslēgta**.

- **Saņemot ziņu** — izvēlieties:

Ielādēt tūlīt — lai spēļu bāze nekavējoties ielādētu multiziņas. Ja pienāk ziņas ar statusu Atlikta, tiek ielādētas arī tās.

Atlikt ielādi — lai multivides ziņapmaiņas centrs saglabātu ziņu un to varētu ielādēt vēlāk. Lai vēlāk ielādētu ziņu, uzstādi **Saņemot ziņu** uz **Ielādēt tūlīt**.

Noraidīt ziņu — lai liegtu multiziņu saņemšanu. Multivides ziņapmaiņas centrs izdzēsīs ziņas.

- **Atļaut anon. ziņas** — izvēlieties **Nē**, lai atteiktu no anonīma sūtītāja pienākošas ziņas.
- **Saņemt reklāmas** — definējiet, vai vēlaties saņemt multiziņu reklāmas.
- **Saņemt atskaiti** (tīkla pakalpojums) — uzstādi uz **Jā**, lai žurnālā tiktu uzrādīts nosūtīto ziņu statuss.



Piezīme. Ir gadījumi, kad nav iespējams saņemt piegādes atskaiti par multiziņu, kas nosūtīta uz e-pasta adresi.

- **Liegt sūtīt atskaites** — izvēlieties **Jā**, lai spēļu bāze nesūtītu piegādes atskaites par saņemtajām multiziņām.
- **Ziņas derīgums** — ja ziņas adresāts nav sasniedzams norādītā derīguma perioda laikā, ziņa tiek izmesta no multivides ziņapmaiņas centra. Ievērojiet — šī funkcija jānodrošina tīklam. **Maksimālais laiks** ir maksimālais tīkla pieļautais laiks.
- **Attēla lielums** — definējiet multiziņā iekļautā attēla lielumu. Iespējas: **Mazs** (ne vairāk kā 160*120 pikseli) un **Liels** (ne vairāk kā 640*480 pikseli).

- **Noklusētais skaļrunis** – izvēlieties **Skaļrunis** vai **Klausule**, lai multizinās skaņa tiktu atskaņota pa skaļruni vai klausulē. Sk. "Skaļrunis" 26. lpp.

E-pasta uzstādījumi

Atveriet **Zināpmaiņa** → **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **E-pasts** un izvēlieties:

Lietotā pastkaste, lai norādītu, kura pastkaste jālieto e-pasta sūtīšanai.

Pastkastes, lai atvērtu definēto pastkastu sarakstu. Ja nav definēta neviena pastkaste, spēļu bāze piedāvā to izdarīt. Izvēlieties pastkasti, lai mainītu uzstādījumus:

- **Pastkastes nosauk.** – norādiet aprakstošu nosaukumu pastkastei.
- **Lietotais piekļuves p. (Jābūt definētam)** – lai pastkastei izvēlētos interneta piekļuves punktu (IAP – Internet Access Point). Sk. "Savienojuma uzstādījumi" 38. lpp.
- **Mana e-pasta adrese (Jābūt definētam)** – ievadiet pakalpojumu sniedzēja izsniegto e-pasta adresi. Atbildes uz jūsu ziņām tiek nosūtītas uz šo adresi.
- **Izejošā pasta serveris: (Jābūt definētam)** – ievadiet tā datora IP adresi vai resursdatora nosaukumu, kurš nosūta jums e-pastu.
- **Sūtīt ziņu** – definējiet, kā no jūsu spēļu bāzes tiek sūtīts e-pasts.
Tūlīt – ierīce sāk veidot savienojumu ar pastkasti pēc tam, kad izvēlaties **Sūtīt. Nāk. savien. laikā** – e-pasta ziņa tiek nosūtīta, kad nākamreiz izveidojat savienojumu ar savu attālo pastkasti.
- **Sūtīt kopiju sev** – izvēlieties **Jā**, lai e-pasta kopiju saglabātu attāļajā pastkastē un adresē, kas definēta uzstādījumā **Mana e-pasta adrese**.
- **Iekļaut parakstu** – izvēlieties **Jā**, lai e-pasta ziņai varētu pievienot parakstu, un sāciet rakstīt vai rediģēt paraksta tekstu.
- **Lietotājsvārds:** – ievadiet savu lietotājsvārdu, ko izsniedzis pakalpojumu sniedzējs.
- **Parole:** – ievadiet savu paroli. Atstājot šo lauku tukšu, jums tiks prasīts ievadīt paroli, kad veidosit savienojumu ar attālo pastkasti.
- **Ienākošā pasta serv.: (Jābūt definētam)** – tā datora IP adrese vai resursdatora nosaukums, kurš saņem jūsu e-pastu.

Pastkastes uzstādījumu rediģēšanas iespējas:
Rediģēt, Jauna pastkaste, Dzēst, Palīdzība un Iziet.

- **Pastkastes tips:** — Definē e-pasta protokolu, ko iesaka attālās pastkastes pakalpojumu sniedzējs. Iespējas: **POP3** un **IMAP4**. Šo uzstādījumu var izvēlēties tikai vienreiz un to nevar mainīt, ja esat to saglabājis vai esat izgājis no pastkastes uzstādījumiem. Ja izmantojat POP3 protokolu, e-pasta ziņas tiešsaistes režīmā netiek automātiski atjauninātas. Lai apskatītu jaunākās e-pasta ziņas, ir jāatvienojas un pēc tam jāizveido jauns savienojums ar pastkasti.
- **Drošība** — izmanto kopā ar POP3, IMAP4 un SMTP protokolu, lai padarītu drošu savienojumu ar attālo pastkasti.
- **APOP drošā pieteikš.** (netiek rādīts, ja kā **Pastkastes tips:** izvēlēts IMAP4) — izmanto kopā ar POP3 protokolu, lai šifrētu paroļu sūtīšanu uz attālo e-pasta serveri.
- **Ielādēt pielikumu** (netiek parādīts, ja e-pasta protokols uzstādīts uz POP3) — lai ielādētu e-pastu ar vai bez pielikumiem.
- **Ielādēt virsrakstus** — lai ierobežotu e-pasta iesākumu skaitu, kas jāielādē spēļu bāzē. Pastāv šādas iespējas: **Visus** un **Lietot. definētos** (Lietotāja definētos — var izmantot tikai IMAP4 protokolam).

Pakalpojumu ziņu uzstādījumi

Atveriet **Ziņapmaiņa** → **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Pakalpojumu ziņa**. Norādiet, vai vēlaties saņemt pakalpojumu ziņas. **Vajadzīga autentif.** — norādiet, vai vēlaties saņemt WAP pakalpojumu ziņas tikai no pārbaudītiem avotiem.

Šūnu apraides (tīkla pakalpojums) uzstādījumi

Uzziniet no pakalpojumu sniedzēja pieejamās tēmas un to numurus un atveriet **Ziņapmaiņa** → **Iespējas** → **Uzstādījumi** → **Šūnu apraide**, lai mainītu uzstādījumus.

- **Saņemšana** — **Ieslēgta** vai **Izslēgta**.
- **Valoda** — **Visas** ļauj saņemt šūnu apraides ziņas visās nodrošinātajās valodās. **Izvēlētas** ļauj izvēlēties, kurās valodās jāsaņem šūnu apraides ziņas. Ja nevarat atrast vajadzīgo valodu, izvēlieties **Cita**.

- **Tēmas noteikšana** – ja saņemāt ziņu, kas nepieder nevienai no esošajām tēmām, **Tēmas noteikšana**→ **Izslēgta** ļauj automātiski saglabāt tēmas numuru. Tēmas numurs tiek saglabāts tēmu sarakstā un tiek uzrādīts bez nosaukuma. Izvēlieties **Izslēgta**, ja nevēlaties automātiski saglabāt jauno tēmu numurus.

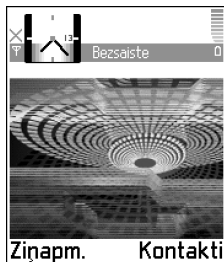
Citi uzstādījumi

Atveriet **Ziņapmaiņa** un izvēlieties **Iespējas**→ **Uzstādījumi**→ **Citi**.

- **Saglabāt nosūtītās** – izvēlieties, lai saglabātu katras nosūtītas īsziņas, multiziņas vai e-pasta ziņas kopiju nosūtīto ziņu mapē.
- **Saglabāto ziņu skaits** – definējiet, cik nosūtīto ziņu tiek vienlaikus saglabātas nosūtīto ziņu mapē. Noklusētais limits ir 20 ziņas. Kad sasniegts limits, vecākās ziņas tiek izdzēstas.






Profili




16. attēls.

*Ir aktivizēts profils
Bezsaiste.*

 **Īsceļš:** Lai nomainītu profilu, gaidīšanas režīmā nospiediet . Ritiniet līdz profilam, kuru vēlaties aktivizēt, un nospiediet **Labi**.

Lai signālus noregulētu un pielāgotu dažādiem notikumiem, vidēm vai zvanītāju grupām, nospiediet  un izvēlieties **Rīki** → **Profili**. Gaidīšanas režīmā pašlaik izvēlētais profils ir redzams displeja augšpusē. Ja tiek izmantots profils Vispārīgs, tiek parādīts tikai šīs dienas datums.

Profila mainīšana

- 1 Nospiediet  un izvēlieties **Rīki** → **Profili**. Tiek atvērts profilu saraksts.
- 2 Profilu sarakstā ritiniet līdz profilam un izvēlieties **Iespējas** → **Aktivizēt**.

N-Gage profils — ļauj spēlēt spēles, nesaņemot paziņojumus ekrānā par ienākošiem zvaniem, saņemtam izziņām vai multizīņu saņemšanu vai piegādi. Ievērojiet, ka N-Gage profilā kā zvana vai ziņu saņemšanas signālus nevar izvēlēties MIDI melodijas.



Piezīme. Ja profila uzstādījumos ienākošajiem zvaniem ir uzstādīta signāla atskaņošana, ienākošajiem tālruņa zvaniem tiek atskaņots signāls.

Bezsaistes profils — ļauj izmantot spēļu bāzi, neveidojot savienojumu ar GSM bezvadu tīklu.



Uzmanību! Bezsaistes profils neļauj veikt (vai saņemt) jebkādas zvanus, ieskaitot ārkārtas zvanus, kā arī izmantot citas funkcijas, kurām nepieciešams tīkla pārklājums. Lai varētu zvanīt, nomainot profilu, jāaktivizē tālruņa funkcijas. Ja ierīce ir bloķēta, pirms tālruņa funkciju aktivizēšanas un zvanišanas avārijas dienestam jāievada atbloķēšanas kods.





Uzmanību! Lai varētu izmantot bezsaistes profilu, ierīcei jābūt ieslēgtai. Nelietojiet ierīci vietās, kur mobilo ierīču lietošana ir aizliegta vai var radīt traucējumus un ir bīstama.

Aktivējot bezaistes profilu, spēļu bāze tiek restartēta un GSM tiek izslēgts, ko norāda × signāla stipruma indikatora vietā. Sk. 16. att. Tiek liegti visi GSM mobilā tālruņa signāli uz ierīci un no tās.

Lai izietu no bezaistes profila, izvēlieties kādu citu profilu un pēc tam nospiediet **Iespējas**→ **Aktivizēt**. Nospiediet **Jā**. Spēļu bāze tiek restartēta, un tiek atjaunotas GSM mobilo sakaru iespējas (ja ir pietiekams signāla stiprums). Ja Bluetooth funkcija tiek izslēgta bezaistes profila izvēles rezultātā, Bluetooth ir jāieslēdz manuāli. Sk. 'Bluetooth uzstādījumi' 93. lpp.

Profilu pielāgošana

- 1 Lai modificētu profilu, ritiniet līdz profilam profilu sarakstā un izvēlieties **Iespējas**→ **Personalizēt**. Tiek atvērts profila uzstādījumu saraksts.
- 2 Ritiniet līdz uzstādījumam, kas jāmaina, un nospiediet , lai atvērtu iespējas:
 - **Zvana signāls** — lai uzstādītu zvana signālu balss zvaniem, izvēlieties zvana signālu no saraksta. Signāliem, kuri ir saglabāti atmiņās kartē, blakus nosaukumam ir redzama ikona .
 - **Ienākošā zv. signāls** — izvēloties **Augošs**, zvana signāla skaļums pakāpeniski pieaug no pirmā līmeņa līdz uzstādītajam skaļuma līmenim.
 - **Zvana skaļums** — lai uzstādītu zvana un ziņu saņemšanas signālu skaļumu.
 - **Ziņas signāls** — lai uzstādītu ziņu signālu.
 - **Vibrozvans** — lai spēļu bāze vibrētu, ja pienāk balss zvans vai ziņa.
 - **Taustiņu signāli** — lai uzstādītu taustiņu signālu skaļumu.
 - **Bridinājuma signāli** — spēļu bāze atskaņo bridinājuma signālu, piem., kad izlādējas akumulators.
 - **Bridināt par** — lai uzstādītu spēļu bāzi zvanīt tikai tad, ja zvans pienāk no tālruņu numuriem, kas ir iekļauti izvēlētajās kontaktu grupās. Tālruņa zvaniem no personām, kas nav iekļautas izvēlētajā grupā, ir klusais signāls. Iespējas: **Vsiem zvaniem** / (kontakta grupu saraksts, ja esat izveidojis grupas). Sk. 'Kontaktu grupu izveide' 52. lpp.
 - **Profila nosaukums** — lai pārdēvētu profilu. Profilu Vispārīgs, N-Gage un Bezaiste nevar pārdēvēt.







Padoms. Ritinot zvana signālu sarakstu, varat apstāties pie signāla, lai to noklausītos, pirms veicat izvēli. Nospiediet jebkuru taustiņu, lai pārtrauktu atskaņošanu.









Padoms. Zvana signālus var mainīt divās vietās: pie profiliem un pie kontaktiem. Sk. 'Zvana signāla pievienošana kontakta kartītei vai grupai' 50. lpp.


Kalendārs un uzdevumi

 **Išceļš:** Jebkurā no kalendāra skatiem nospiediet jebkuru taustiņu ( - ). Tiek atvērts tikšanās ieraksts un ievadītās rakstzīmes tiek pievienotas laukam **Tēma**.

 **Padoms.** Ja rediģējat vai azēšat periodisku ierakstu, izvēlieties, kā izmaiņām jāstājas spēkā: **Visus gadījumus** – tiek izdzēsti visi atkārtotie ieraksti / **Tikai šo ierakstu** – tiek izdzēsts tikai konkrētais ieraksts. Piemēram, ir atcelta jūsu iknedēļas nodarbība. Esat uzstādījis, lai kalendārs jums atgādinātu katru nedēļu. Izvēlieties **Tikai šo ierakstu**, un kalendārs jums atkal atgādinās nākamnedēļ.

Kalendāra ierakstu izveide

- 1 Nospiediet  un izvēlieties **Kalendārs**.
- 2 Izvēlieties **Iespējas** → **Jauns ieraksts** un pēc tam:
 - **Tikšanās**, lai atgādinātu par tikšanos, kas notiek noteiktā datumā un laikā.
 - **Zīmīte**, lai uzrakstītu vispārīgu piezīmi konkrētajai dienai.
 - **Jubileja**, lai atgādinātu par dzimšanas dienām vai citiem īpašiem datumiem. Jubileju ieraksti atkārtojas katru gadu.
- 3 Aizpildiet laukus: lai pārvietotos no viena lauka uz citu, lietojiet . **Signāls** – izvēlieties **Ieslēgts** un nospiediet , lai aizpildītu lauku **Signāla laiks** un **Signāla datums**. Dienas skatā signāls tiek uzrādīts ar ikonu . **Kalendāra signāla izslēgšana** – nospiediet **Pārtraukt**, lai izslēgtu kalendāra signālu. Nospiežot jebkuru citu taustiņu, signāls tiek atlikts. **Atkārtot** – nospiediet , lai mainītu ierakstu uz periodisku (dienas skatā ir redzams ). **Atkārtot līdz** – varat norādīt periodiska ieraksta beigu datumu. **Sinhronizācija** – **Privāts** – pēc sinhronizēšanas kalendāra ieraksts ir redzams tikai jums, bet nav redzams citiem, kas tiešaistē var apskatīt kalendāru. **Publiskis** – kalendāra ieraksts tiek parādīts citiem, kas tiešaistē var apskatīt jūsu kalendāru. **Nav** – sinhronizējot kalendāru, kalendāra ieraksts netiek kopēts datorā. Varat pārvietot kalendāra un uzdevumu datus no daudziem dažādiem Nokia tālruniem uz spēļu bāzi vai sinhronizēt kalendāru ar datoru, izmantojot PC Suite for Nokia N-Gage QD. Sk. PC Suite palīdzības funkciju.
- 4 Lai saglabātu ierakstu, nospiediet **Gatavs**.

 **Padoms.** Varat nosūtīt kalendāra ierakstus uz saderīgu tālruni. Sk. arī 'Zināpmaiņa' un 'Datu sūtīšana pa Bluetooth' 93. lpp.

Kalendāra skati

Maijs
20.05.2004.

Pr	Ot	Tr	Ce	Pk	Se	Sv
18	26	27	28	29	30	1 2
19	3	4	5	6	7	8 9
20	10	11	12	13	14	15 16
21	17	18	19	20	21	22 23
22	24	25	26	27	28	29 30
23	31	1	2	3	4	5

Iespējas **Atpakaļ**

20. nedēļa
12.05.2004.

Pr	Ot	Tr	Ce	Pk	Se	Sv
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

Iespējas **Atpakaļ**

Trešdiena
12.05.2004.
Rezervēt biļet...

8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Pusdienas
13:00	
14:00	

Iespējas **Iziet**

Mēneša skatā datumi, kuros ir kalendāra ieraksti, ir atzīmēti ar nelielu trīsstūrīti labajā apakšējā stūrī. Zīmītes un jubilejas tiek novietotas pirms plkst. 8.

- Lai atvērtu noteiktu datumu, izvēlieties **Iespējas** → **Iet uz datumu**. Ierakstiet datumu un nospiediet **Labi**.
- Ikonas** dienas un nedēļas skatā: – Tikšanās, – Zīmīte un – Jubileja.
- Nospiediet #, lai pārietu uz šodienu.



Uzdevumi – uzdevumu saraksts

- Nospiediet un izvēlieties **Palīgriķi** → **Uzdevumi**.
- Nospiediet jebkuru taustiņu, lai sāktu rakstīt uzdevumu laukā **Tēma**.
 - Lai uzstādītu uzdevuma izpildes datumu, ritiniet līdz laukam **Termiņš** un ievadiet datumu.
 - Lai uzstādītu uzdevuma prioritāti, ritiniet līdz laukam **Prioritāte** un nospiediet . Prioritātes ikonas: – **Augsta**, – **Zema** un bez ikonas – **Parasta**.



Padoms. Izvēlieties **Iespējas** → **Uzstādījumi**, lai mainītu skatu, kas tiek parādīts, kad atverat kalendāru, vai arī mainītu nedēļas pirmo dienu. Lai parādītu nedēļu numurus, izvēlieties pirmo dienu kā nedēļas sākuma dienu.


Uzdevumu saraksts


	13.05	Piezvanīt M...	!
	13.05	Aviobiļetes	
	14.05	Zobārsts	!
	14.05	Dāvana Sig...	!
	14.05	Nopirkt pienu...	
	17.05	Sagaidīt Mil...	!

Iespējas **Iziet**

17. attēls. Uzdevumi uzdevumu sarakstā.

3 Lai saglabātu uzdevumu, nospiediet **Gatavs**.

Lai atzīmētu uzdevumu kā pabeigtu, ritiniet līdz tam un izvēlieties **Iespējas**→ **Atzīmēt kā pabeigtu** ().

Lai atjaunotu uzdevumu, izvēlieties **Iespējas**→ **Atz. kā nepabeigtu** ().

Palīgrīki



Kalkulators

Lai saskaitītu, atņemtu, reizinātu un dalītu, nospiediet un izvēlieties **Palīgrīki**→**Kalkulat.**



Piezīme. Šī kalkulatora precizitāte ir ierobežota, un tas ir paredzēts vienkāršiem aprēķiniem.

- Izvēlieties , lai skaitli saglabātu atmiņā, ko norāda **A**. Lai paņemtu skaitli no atmiņas, nospiediet . Lai skaitli izdzēstu no atmiņas, izvēlieties **Iespējas**→**Atmiņa**→**Notīrīt**.



Komponists

Lai izveidotu savu zvana signālu, nospiediet un izvēlieties **Palīgrīki**→**Komponists**. Ievērojiet, ka nav iespējams rediģēt sākotnēji instalētos zvana signālus.

- Izvēlieties **Iespējas**→**Jauns signāls**, lai atvērtu redaktoru un sāktu komponēt. Lietojot taustiņus, pievienojiet notis un pauzes (sk. tabulu tālāk) vai arī izvēlieties **Iespējas**→**Ielikt simbolu**. Nots noklusētais garums ir 1/4.
 - Lai noklausītos melodiju, izvēlieties **Iespējas**→**Atskaņot**. Lai regulētu skaļumu, izvēlieties **Iespējas**→**Skaļums**, pirms sākat atskaņot melodiju.
 - Lai pielāgotu tempu, izvēlieties **Iespējas**→**Temps**. Lai pakāpeniski palielinātu vai samazinātu tempu, nospiediet attiecīgi vai . Temps tiek mērīts sitienos minūtē.
 - Lai izmantotu dažādus atskaņošanas stilus, atlasiet divas vai vairākas notis un pēc tam izvēlieties **Iespējas**→**Stils**→**Legato** – secīgu nošu pasāža tiek atskaņota plūstoši bez pārtraukumiem, vai arī atlasiet divas vai vairākas notis un pēc tam








Kalkulatora iespējas:
















Pēdējais rezultāts,
Atmiņa, Notīrīt ekrānu,
Palīdzība un Iziet.

Komponista galvenā skata iespējas: **Atvērt, Jauns signāls, Dzēst, Atzīmēt/ noņemt atz., Pārdēvēt, Dublicēt, Palīdzība un Iziet.**

Komponēšanas iespējas: **Atskaņot, Ielikt simbolu, Stils, Temps, Skaļums, Palīdzība un Iziet.**


izvēlieties **Staccato** – notis tiek atskaņotas katra atsevišķi, ar īsu, spalgu skaņu.
Izvēlieties **Dabisks**, lai noņemtu stilus.

- Lai vienlaikus iezīmētu vairākas notis vai pauzes, nospiediet un turiet , vienlaikus spiežot un turot  vai .
 - Lai par pustomi paaugstinātu vai pazeminātu noti(s), ritiniet līdz notij un nospiediet  vai .
 - Lai ievadītu do diēzu (C#), nospiediet un turiet  kopā ar .
- 2 Nospiediet **Atpakaļ**, lai saglabātu signālu.

Taustiņš	Nots	Taustiņš un funkcija
	do	 Pa solim saīsina atlasītās(o) nots(šu)/pauzes(žu) garumu.
	re	 Pa solim pagarina atlasītās(o) nots(šu)/pauzes(žu) garumu.
	mi	 Ievieto pauzi.
	fa	Nospiežot  , tiek atvērts nošu un paužu saraksts.
	sol	 Pārslēdz oktāvas; visas atlasītās notis vai pauzes tiek pārliktas uz nākamo oktāvu.
	la	 Dzēš atlasīto(ās) noti(s).
	si	Turot nospiestu  –  , rodas pagarināta (ar punktu) nots vai pauze vai arī tiek saīsināta pagarinātā nots.







Konvertors – mērvienību pārvēršana

Lai pārvērstu mērvienības, piem., **Garums**, no vienas mēru sistēmas (**Jardi**) uz citu (**Metri**), nospiediet  un izvēlieties **Palīgrīķi**→ **Konvertors**.



Piezīme. Konvertoram ir ierobežota precizitāte, kas var radīt noapaļošanas kļūdas.

- 1 Ritiniet līdz laukam **Tips** un nospiediet , lai atvērtu mērvienību sarakstu. Ritiniet līdz mērvienībai, kuru vēlaties lietot, un nospiediet **Labi**.
- 2 Ritiniet līdz pirmajam laukam **Vienība** un nospiediet . Izvēlieties vienību, **kura** jāpārvērš, un nospiediet **Labi**. Ritiniet līdz nākamajam laukam **Vienība** un izvēlieties vienību, **uz** kuru vēlaties pārvērst.
- 3 Ritiniet līdz pirmajam laukam **Cik** un ievadiet vērtību, ko vēlaties pārvērst. Vērtība otrā laukā **Cik** mainās automātiski, uzrādot pārvērsto vērtību. Nospiediet , lai pievienotu decimālzīmi, un nospiediet , lai iegūtu +, - (temperatūrai) un E (eksponents) simbolus.

Konvertora iespējas:
Vienības izvēle/Mainīt valūtu, Konversijas tips, Valūtu kursi, Palīdzība un **Iziet**.

Pamatvalūtas un maiņas kursu norādīšana

Lai varētu veikt valūtu konvertēšanu, ir jāizvēlas pamatvalūta un jānorāda maiņas kursi. Pamatvalūtas kurss vienmēr ir 1. Pamatvalūta nosaka citu valūtu maiņas kursus.

- 1 Izvēlieties **Valūta** kā mērvienības tipu un pēc tam izvēlieties **Iespējas**→ **Valūtu kursi**. Tiek atvērts valūtu saraksts, kura sākumā norādīta pamatvalūta.
- 2 Lai mainītu pamatvalūtu, ritiniet līdz valūtai un izvēlieties **Iespējas**→ **Norādīt pamatvalūtu**.





Piezīme. Mainot pamatvalūtu, jāievada jaunie maiņas kursi, jo visi iepriekš uzstādītie maiņas kursi tiek uzstādīti uz nulli.


- 3 Pievienojiet maiņas kursus. Ritiniet līdz valūtai un ievadiet jauno kursu, t.i., cik valūtas vienību atbilst vienai izvēlētajā pamatvalūtas vienībai.
- 4 Kad esat ievadījis visus nepieciešamos maiņas kursus, varat veikt valūtu konvertēšanu.



Piezīmes

Nospiediet  un izvēlieties **Palīgriki**→ **Piezīmes**. Piezīmes var piesaistīt izlasei un nosūtīt citām saderīgām ierīcēm. Kā piezīmes var saglabāt saņemtos vienkārša teksta failus (TXT formāts).

 **Padoms.** Lai mainītu konvertēšanas kārtību, ievadiet vērtību otrajā laukā **Cik**. Rezultāts tiek uzrādīts pirmajā laukā **Cik**.

 **Padoms.** Lai pārdēvētu valūtu, atveriet skatu Valūtu kursi, ritiniet līdz valūtai un izvēlieties **Iespējas**→ **Pārdēvēt valūtu**.

Pulksteņa iespējas:
Uzstādīt signālu, **Mainīt signālu**, **Noņemt signālu**, **Uzstādījumi**, **Palīdzība** un **Iziet**.

Skaņas ierakstu iespējas:
Atvērt, **Ierakstīt sk. klipu**, **Dzēst**, **Pārv. uz ier. atmiņu/Pārv. uz atm. karti**, **Atzīmēt/noņemt atz.**, **Pārdēvēt skaņas kl.**, **Sūtīt**, **Pievienot izlasei**, **Uzstādījumi**, **Palīdzība** un **Iziet**.

- Nospiediet jebkuru taustiņu ($\frac{1}{\text{C}} - \frac{9}{\text{C}}$), lai sāktu rakstīt. Nospiediet $\frac{C}{\text{C}}$, lai nodzēstu burtus. Nospiediet **Gatavs**, lai saglabātu.



Pulkstenis

Nospiediet $\frac{S}{\text{S}}$ un izvēlieties **Palīgrīki**→ **Pulkstenis**. Lai mainītu laiku vai datumu, programmā Pulkstenis izvēlieties **Iespējas**→ **Uzstādījumi**. Lai mainītu gaidīšanas režīmā redzamo pulksteni, ritiniet **Datums un laiks** uzstādījumus un izvēlieties **Pulksteņa tips**→ **Parastais** vai **Ciparu**.

Modinātāja uzstādīšana

- Lai uzstādītu jaunu modinātāja signālu, izvēlieties **Iespējas**→ **Uzstādīt signālu**.
- Ievadiet modinātāja laiku un nospiediet **Labi**. Kad ir aktivizēts modinātājs, tiek parādīts indikators $\frac{M}{\text{M}}$.
- Lai atceltu modinātāju, atveriet pulksteni un izvēlieties **Iespējas**→ **Noņemt signālu**.


Modinātāja izslēgšana

- Lai izslēgtu modinātāju, nospiediet **Pārtraukt**.
- Kad skan modinātāja zvans, nospiediet jebkuru taustiņu vai **Atlikt**, lai modinātāja zvani atliktu uz piecām minūtēm, kad tas atkal sāks zvanīt. To var veikt ne vairāk kā piecas reizes.








Ja signāla laiks pienāk, kad ierīce ir izslēgta, tā automātiski ieslēdzas un atskan signāls. Ja nospiežat **Pārtraukt**, ierīcē jānorāda, vai aktivizēsīt ierīci zvanīšanai. Nospiediet **Nē**, lai izslēgtu ierīci, vai **Jā**, lai zvanītu un saņemtu zvanus. Neizvēlieties **Jā**, ja mobilā tālruņa lietošana varētu radīt traucējumus vai būt bīstama.



Balss ieraksti


Nospiediet  un izvēlieties **Palīgrīki** → **Ieraksti**. Varat ierakstīt tālruņa sarunas un balss piezīmes, kā arī noklausīties savus ierakstus. Ierakstot tālruņa sarunas, abas puses ieraksta laikā ik pēc piecām sekundēm dzird toņa signālu.

Skaņas ierakstu programmu nevar izmantot, ja ir aktīvs datu zvans vai GPRS savienojums.

- Izvēlieties **Iespējas** → **Ierakstīt sk. klipu** vai **Atvērt**. Ritiniet līdz funkcijai un nospiediet , lai to izvēlētos. Lietojiet:  – lai ierakstītu,  – pauzei,  – lai pārtrauktu,  – lai ātri pārtītu uz priekšu,  – lai attītu atpakaļ, un  – lai atskaņotu atvērto skaņas failu.



Izlase

Lai saglabātu īsceļus, saites uz iemīļotākajiem attēliem, piezīmēm, grāmatzīmēm u.c., nospiediet  un izvēlieties **Palīgrīki** → **Izlase**.

Īsceļu pievienošana


Īsceļus var pievienot tikai no atsevišķām programmām, piem., **Attēli**. Dažas programmas nenodrošina šo iespēju.


- Atveriet programmu.
- Izvēlieties elementu, uz kuru jāveido īsceļš.
- Izvēlieties **Iespējas** → **Pievienot izlasei**.




Piezīme. Īsceļš mapē Izlase tiek automātiski atjaunināts, ja pārvietojat tam atbilstošo objektu, piem., no vienas mapes uz citu.

Noklusētie īsceļi:

 atver programmu **Kalendārs**


 atver mapi **Iesūtne**

 atver programmu **Piezīmes**

Izlases iespējas: **Atvērt**, **Mainīt īsceļa nos.**, **Īsceļa ikona**, **Dzēst īsceļu**, **Pārvietot**, **Saraksta skats**, **Režģa skats**, **Palīdzība** un **Iziet**.



Web

Daudzi pakalpojumu sniedzēji uztur lapas, kuras ir īpaši paredzētas mobilajām ierīcēm. Lai piekļūtu šīm lapām, nospiediet  un izvēlieties **Internets**. Šīs lapas izmanto bezvadu pārraides iezīmēšanas valodu (Wireless Markup Language – WML) vai paplašināmo hiperteksta iezīmēšanas valodu (Extensible Hypertext Markup Language – XHTML). Lapas, kuras izmanto hiperteksta iezīmēšanas valodu (Hypertext Markup Language – HTML), ar šo ierīci nevar apskatīt.

Informāciju par pakalpojumu pieejamību, cenām un tarifiem iegūsit no tīkla operatora un/ vai pakalpojumu sniedzēja. Pakalpojumu sniedzēji arī paskaidros, kā lietot šos pakalpojumus.

Pamatdarbības piekļuvei Web

- Saglabājiēt uzstādījumus, kas nepieciešami, lai piekļūtu vajadzīgajai Web lapai. Sk. '[Uzstādījumu saņemšana īsziņā](#)' un '[Manuālā uzstādījumu ievadīšana](#)'.
- Izveidojiēt savienojumu ar Web. Sk. '[Savienojuma izveide](#)' 85. lpp.
- Sāciēt pārlūkot lapas. Sk. '[Pārlūkošana](#)' 86. lpp.
- Pārtrauciet savienojumu ar Web. Sk. '[Savienojuma pārtraukšana](#)' 87. lpp.

Uzstādījumu saņemšana īsziņā

Web pakalpojumu uzstādījumus var saņemt īpašā īsziņā no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja, kurš nodrošina Web lapu. Sk. '[Logotipu, signālu, vizītkaršu, kalendāra ierakstu un uzstādījumu saņemšana](#)' 63. lpp. Plašāku informāciju iegūsit no tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja.



Padoms. Uzstādījumi var būt pieejami, piemēram, tīkla operatora vai pakalpojumu sniedzēja Web vietā. Varat arī apmeklēt <http://support.n-gage.com>. Saites uz dažādu valstu N-Gage Web vietām dažādās valodās ir pieejamas <http://www.n-gage.com/select.html>.

Manuālā uzstādījumu ievadīšana

Izpildiet pakalpojumu sniedzēja sniegtās instrukcijas.

- 1 Atveriet **Rīki**→ **Uzstādīj.**→ **Savienojums**→ **Piekluves punkti** un definējiet piekluves punkta uzstādījumus: Sk. 'Savienojuma uzstādījumi' 38. lpp.
- 2 Atveriet **Internets**→ **Iespējas**→ **Pievienot grāmatz.** Ievadiet grāmatzīmes nosaukumu un pašreizējam piekluves punktam definētās lapas adresi.

Grāmatzīmju skats



Skaidrojums. Grāmatzīme sastāv no interneta adreses (obligāta), grāmatzīmes nosaukuma, piekluves punkta un, ja to pieprasa Web lapa, — lietotājvārda un paroles.



Piezīme. Šajā ierīcē, iespējams, ir ielādētas ar Nokia nesaistītu lapu grāmatzīmes. Nokia par šīm lapām nesniedz nekādas garantijas un neapstiprina tajās sniegto informāciju. Ja vēlaties tās izmantot, jums jāievēro tie paši piesardzības pasākumi attiecībā uz drošību vai saturu, kādus ievērojat, izmantojot jebkuru interneta vietni.



Piekluves punktam definētā sāukmlapa. Ja pārlūkošanai izmantojat citu piekluves punktu, attiecīgi mainās sāukmlapa.




Pēdējā lapa, ko esat apmeklējis. Atvienojot ierīci no Web, pēdējās apmeklētās lapas adrese tiek glabāta atmiņā, līdz nākamā savienojuma laikā tiek apmeklēta jauna lapa.



Jebkura grāmatzīme, kas norāda grāmatzīmes nosaukumu vai interneta adresi.


Savienojuma izveide

Kad ir saglabāti visi nepieciešamie savienojuma uzstādījumi, jūs varat piekļūt lapām.

Izvēlieties lapu vai grāmatzīmi vai arī ievadiet adresi un nospiediet , lai sāktu ielādēt lapu.

Iespējas grāmatzīmju skatā: **Atvērt, Ielādēt, Atpakaļ uz lapu, Sūtīt, Iet uz Web adresi/Atrast grāmatzīmi, Pievienot grāmatz., Rediģēt, Dzēst, Lasīt pakalp. ziņas, Atvienoties, Pārvietot uz mapi, Jauna mape, Atzīmēt/ņņemt atz., Pārdēvēt, Iztīrīt kešatmiņu, Detaļas, Pievienot izlasei, Uzstādījumi, Palīdzība un Iziet.**



Īsceļš: Lai sāktu savienojumu, gaidīšanas režīmā nospiediet un turiet .



Padoms. Lai nosūtītu grāmatzīmi, ritiniet līdz tai un izvēlieties **iespējas**→ **Sūtīt**→ **Ar ziņu**.

Pārlūkošanas iespējas:
Atvērt, Skatīt attēlu, Pakalp. iespējas, Grāmatzīmes, Vēsture, let uz Web adresi, Lasīt pakalp. ziņas, Sagl. kā grāmatzīmi, Sūtīt grāmatzīmi, Ielādēt vēlreiz, Atvienoties, Rādīt attēlus, Iztīrīt kešatmiņu, Saglabāt lapu, Atrast, Detaļas, Uztādījumi, Palīdzība un Iziet.



Padoms. Lai pārlūkošanas laikā piekļūtu grāmatzīmju skatam, nospiediet un turiet . Lai atkal atgrieztos pārlūka skatā, izvēlieties **iespējas**→ **Atpakaļ uz lapu**.

Savienojuma drošība

Ja savienojuma laikā tiek parādīts drošības indikators , datu pārraide starp ierīci un interneta vārteju vai serveri tiek šifrēta.



Piezīme. Drošības ikona nenorāda, ka datu pārraide starp vārteju un satura serveri (vai vietu, kur atrodas nepieciešamais resurss) ir droša. Drošu datu pārraidi starp vārteju un satura serveri garantē pakalpojumu sniedzējs.

Pārlūkošana


- Lai pārlūkošanas laikā pārietu uz iepriekšējo lapu, nospiediet **Atpakaļ**. Ja **Atpakaļ** nav pieejams, izvēlieties **iespējas**→ **Vēsture**, lai apskatītu pārlūka sesijas laikā apmeklēto lapu hronoloģisku sarakstu. Vēstures saraksts tiek nodzēsts, aizverot sesiju.
- Lai ielādētu jaunāko saturu no servera, izvēlieties **iespējas**→ **Ielādēt vēlreiz**.
- Lai saglabātu grāmatzīmi, izvēlieties **iespējas**→ **Sagl. kā grāmatzīmi**. Lai pārlūkošanas laikā saglabātu lapu, izvēlieties **iespējas**→ **Saglabāt lapu**. Lapas var saglabāt gan spēļu bāzes atmiņā, gan atmiņas kartē, un tās var pārlūkot, esot bezaistē. Lai lapām piekļūtu vēlāk, grāmatzīmju skatā nospiediet .
- Lai atvērtu pašlaik atvērtās lapas komandu vai darbību apakšsarakstu, ja tas ir pieejams, izvēlieties **iespējas**→ **Pakalp. iespējas**.
- Tālrunī var lejupielādēt dažādus objektus, piem., zvana melodijas, attēlus, operatoru logotipus un videoklipus. Ielādētie objekti tiek saglabāti tiem atbilstošajās programmās spēļu bāzē, piem., lejupielādētie attēli tiek saglabāti mapē **Attēli**.



Svarīgi! Veiciet instalēšanu tikai no tādiem avotiem, kas nodrošina pienācīgu aizsardzību pret ļaunprātīgu programmatūru.

- Lai pārlūkošanas laikā ielādētu un apskatītu jaunās pakalpojumu ziņas, izvēlieties **iespējas**→ **Lasīt pakalp. ziņas** (pieejams tikai tad, ja ir saņemtas jaunas ziņas). Sk. arī 'Pakalpojumu ziņu saņemšana' 64. lpp.

Savienojuma pārtraukšana

Izvēlieties **ļespējas** → **Atvienoties** vai nospiediet un turiet , lai aizvērtu pārlūku un atgrieztos gaidīšanas režīmā.

Kešatmiņas tīrīšana

Informācija vai pakalpojumi, kuriem esat piekļuvis, tiek saglabāti spēļu ierīces kešatmiņā.

Kešatmiņa ir vieta atmiņā, kuru izmanto īslaicīgai datu uzglabāšanai. Iztukšojiet kešatmiņu ikreiz, kad esat mēģinājis piekļūt vai piekļuvis konfidencialai informācijai, kam nepieciešamas paroles. Informācija vai pakalpojumi, kuriem esat piekļuvis, tiek glabāti kešatmiņā. Lai iztīrītu kešatmiņu, izvēlieties **ļespējas** → **Iztīrīt kešatmiņu**.

Web uzstādījumi

Izvēlieties **ļespējas** → **Uzstādījumi**.

- **Noklus. piekl. punkts** — lai mainītu noklusēto piekļuves punktu, nospiežot (✓), atveriet pieejamo piekļuves punktu sarakstu. Sk. 'Savienojuma uzstādījumi' 38. lpp.
- **Rādīt attēlus** — ja izvēlaties **Nē**, pārlūkošanas laikā attēlus turpmāk var ielādēt, izvēloties **ļespējas** → **Rādīt attēlus**.
- **Teksta aplaušana** — izvēlieties **Izslēgta**, lai teksts rindkopās netiktu automātiski aplauzts, vai **Ieslēgta**, lai tas tiktu darīts.
- **Burtu lielums** — izvēlieties teksta lielumu.
- **Noklus. kodējums** — lai pārliecinātos, vai pārlūka lapās tiek pareizi uzrādītas teksta rakstzīmes, izvēlieties atbilstošo valodu tipu.
- **Sīkfaili** — aktivizējiet vai deaktivizējiet sīkfailu saņemšanu un nosūtīšanu.
- **Apstipr. DTMF sūtīš.** — izvēlieties, vai balss zvana laikā nepieciešams apstiprinājums pirms DTMF toņu nosūtīšanas. Sk. arī "DTMF toņi" 30. lpp.


Programmas un Pārvalde

Piezīmes par lietojumprogrammu un programmatūras instalēšanu

Spēļu bāzē var instalēt divu veidu lietojumprogrammas un programmatūru:

- **J2ME™ lietojumprogrammas, kuru pamatā ir Java™ tehnoloģija** un kuru faila paplašinājums ir .JAD vai .JAR, tiek instalētas mapē **Programmas**. Neielādējiet spēļu bāzē PersonalJava™ programmas, jo tās nevar instalēt. Sk. 'Programmas (Java™)' page 89. lpp.
- **Citas lietojumprogrammas un programmatūra**, kas īpaši izstrādāta spēļu bāzei N-Gage vai ir piemērota operētājsistēmai Symbian, tiek instalēta mapē **Pārvalde**. Instalācijas failu paplašinājums ir .SIS. Sk. 'Pārvalde — programmatūras instalēšana un noņemšana' page 90. lpp.



Piemērs: ja instalācijas failu esat saņēmis kā e-pasta pielikumu, atveriet savu pastkasti, e-pasta ziņu un skatu Pielikumi, ritiniet līdz instalācijas failam un nospiediet , lai sāktu instalēšanu.

Instalācijas failus uz spēļu bāzi var pārsūtīt no saderīga datora, tos var ielādēt pārlūkošanas laikā, kā arī jums tos var nosūtīt multizīnā, kā e-pasta pielikumu vai pa Bluetooth. Ja faila pārsūtīšanai izmantojat PC Suite for Nokia N-Gage QD, ievietojiet failu spēļu bāzes vai atmiņas kartes mapē **Installation and Java files (C:\nokia\installs)**. Ja faila pārsūtīšanai lietojat pārlūkprogrammu Microsoft Windows Explorer, ievietojiet failu atmiņas kartē (lokālajā diskā).





Svarīgi! Instalējiet programmas tikai no tiem avotiem, kuri piedāvā atbilstošu aizsardzību pret kaitīgu programmatūru.

Instalēšanas laikā spēļu bāze parāda informāciju par instalēšanas norisi. Ja instalējat lietojumprogrammu, kurai nav ciparparaksta vai sertifikāta, spēļu bāze parāda brīdinājumu. Turpiniet instalēšanu tikai tad, ja esat pārliecināts par programmas izcelsmi un saturu.



Programmas (Java™)


Programmas instalēšana

- 1 Nospiediet  un izvēlieties **Palīgriķi** → **Progr..** Nospiediet , lai atvērtu skatu **Ielādētās**, kurā ir pieejams spēļu bāzes mapē **c:\nokia\installs** saglabāto Java instalācijas failu saraksts.
- 2 Ritiniet līdz instalācijas failam un izvēlieties **Iespējas** → **Instalēt**.
- 3 Kad spēļu bāze piedāvā instalēt vai jaunināt programmu, nospiediet **Jā**, lai veiktu instalēšanu.

JAR fails ir nepieciešams instalēšanai. Ja tā trūkst, spēļu bāze var pieprasīt to ielādēt. Ja programmām nav definēts piekļuves punkts, jums tiks piedāvāts to izvēlēties. Ielādējot JAR failu, iespējams, ir jāievada lietotājvārds un parole, lai piekļūtu serverim. Lietotājvārdu un paroli var iegūt no programmas piegādātāja vai izstrādātāja.

- 4 Kad instalēšana ir pabeigta, spēļu bāze parāda paziņojumu.

Programmu galvenais skats

- Lai startētu programmu, ritiniet līdz tai un nospiediet .
- Lai noņemtu programmas instalāciju, ritiniet līdz programmai un izvēlieties **Iespējas** → **Noņemt**.
- Lai izveidotu tīkla savienojumu un pārbaudītu, vai programmai nav pieejams jauninājums, ritiniet līdz programmai un izvēlieties **Iespējas** → **Jaunināt**.
- Lai izveidotu tīkla savienojumu un apskatītu papildinformāciju par programmu, ritiniet līdz programmai un izvēlieties **Iespējas** → **Iet uz Web adresi**.
- Lai apskatītu informāciju par programmu, piem., tās tipu, versijas numuru un piegādātāju vai ražotāju, ritiniet līdz programmai un izvēlieties **Iespējas** → **Skatīt detaļas**.

Iespējas skatā **Ielādētās**:
Instalēt, Dzēst, Skatīt detaļas, Uztādījumi, Palīdzība un Iziet.



Padoms.

Pārlūkošanas laikā varat ielādēt instalācijas failu un to instalēt, neaizverot savienojumu.

Programmu galvenā skata iespējas: **Atvērt, Noņemt, Jaunināt, Iet uz Web adresi, Skatīt detaļas, Uztādījumi, Palīdzība un Iziet.**

Programmu uzstādījumi


Lai definētu noklusēto piekļuves punktu programmu un to komponentu ielādei, atveriet skatu **Ielādētās** un izvēlieties **Iespējas**→ **Uzstādījumi**→ **Noklus. pieklj. punkts**.



Dažas Java programmas, iespējams, pieprasa tīkla savienojuma izveidi ar konkrētu piekļuves punktu, lai varētu ielādēt papildu datus un komponentus. Programmu galvenajā skatā ritiniet līdz programmai, izvēlieties **Iespējas**→ **Uzstādījumi**→ **Uzstādījumi** un pēc tam izvēlieties:

- **Piekļuves punkts**, lai izvēlētos piekļuves punktu, kurš programmai jālieto. Sk. 'Piekļuves punkti' 39. lpp.
- **Tīkla savienojums** — pieejamās iespējas:
 - **Atļauts** — programmas savienojumi ir atļauti bez brīdinājuma.
 - **Vispirms jautāt** — pirms programma izveido savienojumu, tiek prasīts apstiprinājums.
 - **Nav atļauts** — programmai savienojumi netiek atļauti.



Pārvalde — programmatūras instalēšana un noņemšana

Nospiediet  un izvēlieties **Rīki**→ **Pārvalde**, lai apskatītu sarakstu, kurā ir:

- Lietojumprogrammas un programmatūra, ko var instalēt (bez apzīmējuma ikonas).
- Instalētās lietojumprogrammas un programmatūra, ko var noņemt (apzīmē ar .
- Lietojumprogrammas un programmatūra, kuru instalēšana ir tikusi atcelta vai pārtraukta (apzīmē ar ). Šīs programmas nav iespējams izmantot. Tāpēc tās ieteicams noņemt vai mēģināt pārinstalēt.

Programmatūras instalēšana



Svarīgi! Instalējiet programmas tikai no tiem avotiem, kuri piedāvā atbilstošu aizsardzību pret kaitīgu programmatūru.

Pārvaldes galvenā skata iespējas: **Skatīt detaļas**, **Skatīt sertifikātu**, **Instalēt**, **Noņemt**, **Skatīt žurnālu**, **Sūtīt žurnālu**, **Atmiņas detaļas**, **Palīdzība** un **Iziet**.

Ja instalējat failu, kurā ir jauninājums vai labojums esošai programmai, programmas oriģinālu var atjaunot tikai tad, ja jums ir sākotnējais instalācijas fails vai pilnīga noņemtās programmatūras pakotnes dublējumkopija. Lai atjaunotu programmas oriģinālu, vispirms noņemiet programmu un pēc tam instalējiet to vēlreiz no sākotnējā instalācijas faila vai dublējumkopijas.

- 1 Atveriet izvēlni Pārvalde, ritiniet līdz instalācijas pakotnei un izvēlieties:
 - **Iespējas**→ **Skatīt detaļas**, lai apskatītu informāciju par programmu, piem., tās tipu, versijas numuru un piegādātāju vai ražotāju.
 - **Iespējas**→ **Skatīt sertifikātu**, lai apskatītu informāciju par programmas drošības sertifikātu. Sk. 'Sertif. pārvaldība' 45. lpp.
- 2 Izvēlieties **Iespējas**→ **Instalēt**, lai sāktu instalēšanu.
- 3 Kad spēļu bāze piedāvā instalēt vai jaunināt lietojumprogrammu vai programmatūru, nospiediet **Jā**, lai veiktu instalēšanu.
Ja spēļu bāze parāda drošības brīdinājumu, bet jūs turpināt instalēšanu, jums tiek piedāvāta iespēja apskatīt informāciju par programmatūras pakotni un tās drošības sertifikātu.
Instalēšanas laikā, iespējams, varat izvēlēties instalācijas valodu, kā arī norādīt, kuri programmatūras pakotnes komponenti ir jāinstalē.
- 4 Kad instalēšana ir pabeigta, spēļu bāze parāda paziņojumu.

Programmatūras noņemšana

Ritiniet līdz programmatūras pakotnei un izvēlieties **Iespējas**→ **Noņemt**. Nospiediet **Jā**, lai apstiprinātu.

Noņemtu programmatūru var pārinstalēt tikai tad, ja jums ir programmatūras pakotnes oriģināls vai pilna noņemtās programmatūras pakotnes dublējumkopija. Noņemot programmatūras pakotni, vairs nav iespējams atvērt dokumentus, kas veidoti, izmantojot šo programmatūru.



Piezīme. Ja cita programmatūras pakotne ir atkarīga no programmatūras pakotnes, ko noņemat, iespējams, ka otra programmatūras pakotne vairs nedarbosies.
Detalizētu informāciju skatiet instalētās programmatūras pakotnes dokumentācijā.



Padoms. Izvēlieties **Iespējas**→ **Skatīt žurnālu**, lai apskatītu, kādas programmatūras pakotnes ir instalētas vai noņemtas un kad tas ir noticis.



Padoms. Lai instalēšanas žurnālu nosūtītu palīdzības dienestam, ļaujot uzzināt, kas ir instalēts un noņemts, izvēlieties **Iespējas**→ **Sūtīt žurnālu**→ **Ar izziņu, Pa multivīdi, Pa Bluetooth** vai **Pa e-pastu** (pieejams tikai tad, ja ir norādīti pareizi e-pasta uzstādījumi).

Savienojumi



Bluetooth savienojums

Bluetooth nodrošina bezvadu savienojumus spēļu spēlēšanai, attēlu un tekstu sūtīšanai, kā arī bezvadu sakariem ar saderīgām ierīcēm, kurām ir Bluetooth funkcionalitāte, piem., datoriem. Tā kā Bluetooth ierīces sazinās, izmantojot radioviļņus, spēļu bāzei un otrai Bluetooth ierīcei nav jāatrodas tiešas redzamības zonā. Abām ierīcēm tikai jāatrodas ne vairāk kā 10 metrus vienai no otras, taču savienojumu var traucēt tādi šķēršļi kā sienas vai citas elektroniskas ierīces.

Šī ierīce atbilst Bluetooth specifikācijai 1.1, kas nodrošina šādus profilus: Generic Access Profile (vispārīgs piekļuves profils), Service Discovery Profile (pakalpojumu uztveršanas profils), Serial Port Profile (seriālā porta profils), Dial-up Networking Profile (iezvanes tīklošanas profils), Fax Profile (faksa profils), Headset Profile (austiņu profils), Handsfree Profile (brīvroku profils), Generic Object Exchange Profile (vispārīgs objektu apmaiņas profils), Object Push Profile (objektu pakalpojumu profils) un File Transfer Profile (failu pārsūtīšanas profils). Lai nodrošinātu sadarbību ar citām ierīcēm, kuras nodrošina tehnoloģiju Bluetooth, izmantojiet šim tālruņa modelim Nokia apstiprinātos papildinājumus. Sazinieties ar citu ierīču ražotājiem, lai noskaidrotu šo ierīču saderību ar spēļu bāzi.

Atsevišķās vietās, iespējams, ir noteikti tehnoloģijas Bluetooth lietošanas ierobežojumi. Plašāku informāciju lūdziet vietējām iestādēm vai pakalpojumu sniedzējam.

Programmas, kuras izmanto tehnoloģiju Bluetooth, kā arī šādu programmu darbināšana fonā, tai pašā laikā lietojot citas programmas, palielina akumulatora strāvas patēriņu un samazina tā darbības laiku.

Nospiediet  un izvēlieties **Rīki** → **Bluetooth**. Jums tiek prasīts dot savai ierīcei Bluetooth nosaukumu.

Bluetooth uzstādījumi

- **Bluetooth** — Ieslēgts/Izslēgts
- **Manas ierīces uztver.:** Uztver. visiem — citas Bluetooth ierīces var atrast spēļu bāzi, vai **Slēpts** — citas ierīces nevar atrast spēļu bāzi.
- **Manas ierīces nos.** — definējiet savas spēļu bāzes Bluetooth nosaukumu.



Piezīme. Kad esat aktivizējis Bluetooth un izmainījis **Manas ierīces uztver.** uz **Uztver. visiem**, spēļu bāze ar šo nosaukumu ir redzama citu Bluetooth ierīču lietotājiem.

Datu sūtīšana pa Bluetooth

Vienlaikus var uzturēt tikai vienu aktīvu Bluetooth savienojumu.

- 1 Atveriet programmu, kurā saglabāts objekts, ko vēlaties sūtīt. Piem., lai uz citu saderīgu ierīci nosūtītu attēlu, atveriet programmu Attēli.
- 2 Izvēlieties objektu, piem., attēlu, un pēc tam izvēlieties **Iespējas** → **Sūtīt** → **Pa Bluetooth**.
- 3 Spēļu bāze sāk meklēt uztveramības zonā esošās ierīces. Uztveramības zonā esošās ierīces, kurām ir aktivizēta Bluetooth funkcija, sāk pa vienai parādīties displejā. Tiek parādīta ierīces ikona, ierīces Bluetooth nosaukums, ierīces tips vai īss nosaukums.



Padoms. Ja iepriekš esat meklējis Bluetooth ierīces, vispirms tiek parādīts iepriekš atrasto ierīču saraksts. Lai uzsāktu jaunu meklēšanu, izvēlieties **Citas ierīces**. Izslēdzot spēļu bāzi, saraksts tiek nodzēsts.

- Lai pārtrauktu meklēšanu, nospiediet **Pārtraukt**. Ierīču saraksts tiek nofiksēts un jūs varat sākt veidot savienojumu ar vienu no atrastajām ierīcēm.
- 4 Ritiniet līdz ierīcei, ar kuru vēlaties veidot savienojumu, un nospiediet **Paņemt**.
 - 5 **Savienošana pāri (ja otra ierīce to nepieprasa, pārejiet uz 6. soli)**



Skaidrojums. Savienošana pāri nozīmē autentificēšanu. Ierīču, kurās aktivizēts Bluetooth, lietotājiem ir jāvienojas par patentatslēgu un abās ierīcēs jālieto vienāda patentatslēga, lai ierīces savienotu pāri. Ierīcēm, kurās nav lietotāja interfeisa, ir ražotāja uzstādīta patentatslēga.

Dažādu Bluetooth ierīču ikonas:



Dators



Tālrunis



Cita



Nezināma



Padoms. Meklējot ierīces, dažas Bluetooth ierīces uzrāda tikai unikālās Bluetooth adreses (ierīču adreses). Lai uzzinātu spēļu bāzes unikālo Bluetooth adresi, gaidīšanas režīmā ievadiet kodu ***#2820#**.



Padoms. Lai nosūtītu tekstu pa Bluetooth (nevis ar īsziņu), atveriet programmu Piezīmes, uzrakstiet tekstu un izvēlieties **Iespējas**→ **Sūtīt**→ **Pa Bluetooth**.






Padoms. Lai norādītu šo nosaukumu (segvārdu), ritiniet līdz ierīcei pārī savienoto ierīču skatā un izvēlieties **Iespējas**→ **Piešķirt šo nos.** Šis nosaukums palīdz atpazīt noteiktu ierīci ierīču meklēšanas laikā vai brīdī, kad ierīce pieprasa savienojumu.

- Ja otra ierīce pirms datu pārsūtīšanas pieprasa savienošanu pārī, atskan signāls un jums tiek prasīts ievadīt patentatslēgu.
- Izveidojiet savu patentatslēgu (1–16 rakstzīmes garu, skaitlisku) un vienojieties ar otras Bluetooth ierīces lietotāju lietot to pašu patentatslēgu. Patentatslēga ir nepieciešama tikai vienreiz.
- Pēc savienošanas pārī ierīce tiek saglabāta skatā Pārotās ierīces.






6 Kad ir izveidots savienojums, tiek parādīts ziņojums **Sūta datus**.

Ja sūtīšana neizdodas, ziņa vai dati tiek izdzēsti. Programmas Ziņapmaiņa mapē Melnraksti nesaglabājas pa Bluetooth sūtītās ziņas.

Bluetooth savienojuma statusa pārbaude

- Ja gaidīšanas režīmā ir redzams , Bluetooth ir aktivizēts.
- Ja  mirgo, spēļu bāze mēģina izveidot savienojumu ar citu ierīci.
- Ja  ir redzams nepārtraukti, Bluetooth savienojums ir aktīvs.

Ierīču savienošana pārī


Pārī savienotās ierīces ir vieglāk atpazīt; tās meklēšanas rezultātu sarakstā apzīmē ar . Bluetooth galvenajā skatā nospiediet , lai atvērtu pārī savienoto ierīču sarakstu (  .

- **Lai izveidotu savienojumu pārī ar ierīci:** izvēlieties **Iespējas**→ **Jauna pārota ierīce**. Spēļu bāze sāk meklēt ierīces. Ritiniet līdz ierīcei un nospiediet **Paņemt**. Apmainieties ar patentatslēgām; sk. 5. soli (Savienošana pārī) 93. lpp.
- **Lai atceltu savienojumu pārī:** ritiniet līdz ierīcei un izvēlieties **Iespējas**→ **Dzēst**. Lai atceltu visus savienojumus pārī, izvēlieties **Iespējas**→ **Dzēst visu**.





Padoms. Ja pašlaik ir izveidots savienojums ar ierīci un jūs izdzēšat savienojumu pārī ar šo ierīci, savienojums pārī tiek izdzēsts nekavējoties, bet savienojums paliek aktīvs.

- **Lai uzstādītu ierīci par sankcionētu vai nesankcionētu:** ritiniet līdz ierīcei un izvēlieties **Iespējas**→ **Uzst. kā sankcion.** — savienojumu starp jūsu spēļu bāzi un šo

ierīci var izveidot, jums nezinot. Atsevišķa akceptēšana vai sankcionēšana nav nepieciešama. Izmantojiet šo statusu savām ierīcēm, piem., savam datoram, vai ierīcēm, kas pieder uzticamai personai. Sankcionētām ierīcēm blakus parī savienoto ierīču skatā tiek parādīta ikona . **Uzst. kā nesankc.** – savienojuma pieprasījumi no šīs ierīces ikreiz ir atsevišķi jāakceptē.

Datu saņemšana pa Bluetooth

Saņemot datus pa Bluetooth, atskan signāls un jums tiek jautāts, vai vēlaties pieņemt Bluetooth ziņu. Ja to pieņemat, tiek parādīts  un objekts tiek ievietots programmas Ziņapmaiņa mapē Iesūtne. Bluetooth ziņas apzīmē ar . Sk. 'Iesūtne – ziņu saņemšana' 62. lpp.

Bluetooth izslēgšana

Lai izslēgtu Bluetooth, izvēlieties **Bluetooth** → **Izslēgts**.

Savienojums ar datoru, izmantojot Bluetooth

Lai saņemtu plašāku informāciju par PC Suite for Nokia N-Gage QD instalēšanu, izveidojiet savienojumu ar saderīgu datoru, lietojot Bluetooth, un izmantojiet PC Suite for Nokia N-Gage QD; sk. kompaktdiskā pieejamās PC Suite instalēšanas rokasgrāmatas **Installation Guide for PC Suite** sadaļu "Software" un PC Suite **palīdzību**.

Kompaktdiska lietošana

Kad kompaktdisks ir ievietots saderīga datora CD-ROM diskdzinī, tam būtu jāstartējas automātiski (saderīgs ar WinXP, Win98, WinME, Win98SE un Win2000). Ja tas nenotiek, rīkojieties šādi: atveriet Windows Explorer un atveriet kompaktdiska saknes direktoriju. Veiciet dubultklikšķi uz faila **N-Gage QD.exe**, lai atvērtu kompaktdiska lietotāja interfeisu.

Informācija par akumulatoriem

Uzlādēšana un izlādēšana

Ierīces darbību nodrošina uzlādējams akumulators. Jauna akumulatora optimālais darbības līmenis tiek sasniegts tikai pēc diviem vai trim pilniem uzlādēšanas un izlādēšanas cikliem. Akumulatoru var uzlādēt un izlādēt simtiem reižu, tomēr tas pamazām nolietojas. Kad sarunu un gaidīšanas laiks kļūst ievērojami īsāks nekā parasti, iegādājieties jaunu akumulatoru. Lietojiet tikai Nokia apstiprinātus akumulatorus un lādējiet tos, izmantojot tikai tos lādētājus, kurus Nokia apstiprinājusi šai ierīcei.

Kad lādētājs netiek lietots, atvienojiet to no elektrības kontaktligzdas un ierīces. Neatstājiet akumulatoru pievienotu lādētājam. Pārāk ilga lādēšana var saīsināt akumulatora ekspluatācijas laiku. Pilnībā uzlādēts akumulators, kas netiek izmantots, ar laiku izlādējas. Akumulatora spēju uzlādēties ietekmē pārāk augsta vai zema temperatūra.

Izmantojiet akumulatoru tikai paredzētajiem mērķiem. Nelietojiet bojātu lādētāju vai akumulatoru.

Neizraisiet akumulatora īssavienojumu. Nejaušs īssavienojums var rasties, ja metāla priekšmets, piemēram, monēta, saspraude vai pildspalva veido tiešu savienojumu starp akumulatora pozitīvo (+) un negatīvo (-) elektrodu (kas akumulatorā atgādina metāla sloksnītes). Tā var gadīties, ja rezerves akumulatoru nēsājat kabatā vai somā. Īssavienojums starp elektrodiem var sabojāt akumulatoru vai savienojāso priekšmetu.

Akumulatora atstāšana karstumā vai aukstumā, piemēram, noslēgtā automašīnā vasarā vai ziemā, samazina tā jaudu un ekspluatācijas laiku. Centieties glabāt akumulatoru temperatūrā no 15 °C līdz 25 °C (59 °F – 77 °F). Ierīce ar karstu vai aukstu akumulatoru kādu brīdi var nestrādāt pat tad, ja tas ir pilnībā uzlādēts. Akumulatora darbību īpaši ierobežo temperatūra zem sasalšanas robežas.

Nedeziniet akumulatoru! Iznīciniet akumulatorus atbilstoši vietējiem noteikumiem. Ja iespējams, nododiet tos otrreizējai pārstrādei. Neizmetiet kopā ar sadzīves atkritumiem.

APKOPE UN GLABĀŠANA

Šī ierīce ir augstvērtīgs izstrādājums, un ar to jārikojas saudzīgi. Šeit sniegtie norādījumi palīdzēs saglabāt tiesības uz garantijas pakalpojumiem.

- Sargājiet ierīci no mitruma. Atmosfēras nokrišņi, mitrums un visu veidu šķidrums var saturēt vielas, kas izraisa elektronisko shēmu koroziju. Ja ierīce tomēr tiek saslāpināta, noņemiet akumulatoru un pirms tā uzlikšanas atpakaļ ļaujiet ierīcei pilnībā izžūt.
- Nelietojiet vai neglabājiet ierīci putekļainās, netīrās vietās. Var tikt bojātas tās kustīgās daļas un elektroniskie komponenti.
- Neglabājiet ierīci karstumā. Augsta temperatūra var saīsināt elektronisko ierīču ekspluatācijas laiku, bojāt

akumulatorus, kā arī deformēt vai izkausēt atsevišķas plastmasas daļas.

- Neglabājiet ierīci aukstumā. Ierīcei atslīstot līdz normālai temperatūrai, tās iekšienē var kondensēties mitrums, kas bojā elektronisko shēmu plates.
- Nemēģiniet atvērt ierīci citādi, nekā norādīts šajā rokasgrāmatā.
- Sargājiet ierīci no nokrišanas, triecieniem un kratīšanas. Pretējā gadījumā var tikt bojātas elektronisko shēmu plates un smalkmehānika.
- Ierīces tīrīšanai nelietojiet kodīgas ķīmikālijas, šķīdinātājus vai koncentrētus mazgāšanas līdzekļus.
- Nekrāsojiet ierīci. Krāsa var nosprostot kustīgās daļas un traucēt pareizu darbību.
- Izmantojiet tikai komplektācijā iekļauto vai ražotāja apstiprinātu antenu. Neapstiprinātas antenas, to modifikācijas vai papildierīces var bojāt ierīci, un to lietošanu var uzskatīt par radioierīču lietošanas noteikumu pārkāpumu.

Visi iepriekš minētie ieteikumi vienādā mērā attiecas uz ierīci, akumulatoru, lādētāju un jebkuru papildierīci. Ja ierīce nedarbojas pareizi, nogādājiet to tuvākajā pilnvarotajā servisa darbnīcā, lai veiktu apkopi.

PAPILDU INFORMĀCIJA PAR DROŠĪBU

Darbības vide

Ievērojiet visus īpašos noteikumus, kas ir spēkā konkrētajā vietā, un vienmēr izslēdziet ierīci, ja tās lietošana ir aizliegta, var radīt traucējumus vai ir bīstama. Lietojiet ierīci, novietojot

to vienīgi normālajā darba stāvoklī. Lai ievērotu radiofrekvenču iedarbības prasības, lietojiet vienīgi tādas papildierīces, kuru lietošanu kopā ar šo ierīci ir apstiprinājis Nokia. Ja ierīce ir ieslēgta un tiek nēsāta pie ķermeņa, vienmēr jālieto apstiprināts turētājs vai somiņa.

Medicīniskās ierīces

Jebkuru radioviļņu ierīču, arī mobilo tālrunu, darbība var izraisīt nepietiekami aizsargātu medicīnisko ierīču darbības traucējumus. Lai noskaidrotu, vai ierīce ir pietiekami aizsargāta pret radiofrekvenču starojumu, kā arī citu jautājumu gadījumā sazinieties ar ārstu vai medicīniskās ierīces ražotāju. Izslēdziet ierīci veselības aprūpes iestādēs, ja tur pastāv atbilstošas prasības. Slimnīcās vai veselības aprūpes iestādēs lieto aparāturu, kas ir jutīga pret radiofrekvenču starojumu.

Elektrokardiostimulatori Lai izvairītos no iespējamem elektrokardiostimulatoru darbības traucējumiem, elektrokardiostimulatoru ražotāji iesaka turēt mobilo tālruni vismaz 15,3 cm (6 collu) attālumā no elektrokardiostimulatora. Šajos ieteikumos ievērota Wireless Technology Research veikta neatkarīgā izpēte un tās sniegtie ieteikumi. Ieteikumi elektrokardiostimulatoru lietotājiem:

- kad ierīce ir ieslēgta, tai jāatrodas vismaz 15,3 cm (6 collu) attālumā no elektrokardiostimulatora;
- ierīci nedrīkst nēsāt krūšu kabatā;
- lai līdz minimumam samazinātu iespējamās darbības traucējumus, ierīce jātur pie tās auss, kas atrodas elektrokardiostimulatoram pretējā pusē.

Ja rodas vismazākās aizdomas, ka ierīce rada traucējumus, nekavējoties izslēdziet to.

Dzirdes aparāti Dažas digitālās mobilās ierīces var radīt traucējumus atsevišķos dzirdes aparātos. Ja rodas traucējumi, vērsieties pie pakalpojumu sniedzēja.

Transportlīdzekļi

Radiosignāli var radīt traucējumus nepareizi uzstādītās vai nepietiekami aizsargātās automašīnu elektroniskajās sistēmās, piemēram, degvielas elektroniskās iesmidzināšanas sistēmās, elektroniskajās ātruma kontroles sistēmās, gaisa spilvenu sistēmās. Plašāku informāciju lūdziet transportlīdzekļa vai papildu aprīkojuma ražotājam vai tā pārstāvim.

Ierīces apkope un uzstādīšana automašīnā jāuztic tikai kvalificētam specialistam. Nepareiza ierīces uzstādīšana var būt bīstama, kā arī liegt tiesības uz garantijas apkopi. Regulāri pārbaudiet, vai viss mobilās ierīces aprīkojums automašīnā ir nostiprināts un darbojas pareizi. Nekādā gadījumā neglabājiet ugunsbīstamus šķidrumus, gāzi vai sprādzienbīstamas vielas kopā ar ierīci, tās detaļām vai papildierīcēm. Atcerieties, ka automašīnās, kas ir aprīkotas ar gaisa spilveniem, gaisa spilveni tiek piepūsti ar lielu spēku. Nenovietojiet priekšmetus, tai skaitā uzstādītās vai pārnēsājamas mobilās ierīces, virs gaisa spilveniem vai to izplešanās zonā. Ja automašīnas mobilā ierīce ir uzstādīta nevietā un gaisa spilvens tiek piepūsts, var gūt nopietnus savainojumus.

Ierīci aizliegts lietot, atrodoties lidmašīnā. Izslēdziet ierīci pirms iekāpšanas lidmašīnā. Mobilo teleierīču lietošana lidmašīnā var būt bīstama lidaparāta ierīču darbībai, radīt mobilo sakaru tīkla pārrāvumus un būt pretrunā ar likumu.

Sprādzienbīstama vide

Izslēdziet ierīci vietās, kur iespējama eksplozija, un ievērojiet visas zīmes un norādījumus. Sprādzienbīstama vide ir vietās, kur parasti lūdz izslēgt transportlīdzekļu dzinēju. Šādās vietās dzirkstele var izraisīt eksploziju vai aizdegšanos, radot traumas vai nāvējošus ievainojumus. Izslēdziet ierīci degvielas uzpildes stacijās uzpildes sūkņu tuvumā. Ievērojiet radioierīču lietošanas ierobežojumus degvielas bāzēs, glabāšanas un izplatīšanas vietās, ķīmiskajās rūpnīcās un vietās, kur notiek spridzināšanas darbi. Sprādzienbīstamas vietas ne vienmēr ir skaidri norādītas. Tās ir vietas zem kuģa klāja, ķīmikāliju transportēšanas vai glabāšanas tīlpnes, transportlīdzekļi, kuros tiek izmantota sašķidrinātā naftas gāze (propāns vai butāns), kā arī vietas, kur gaisā ir ķīmikālijas vai vielu daļiņas – graudiņi, putekļi vai metāla pulveris.

Drošības informācija par videospēlēm

Par fotosensitīvu krampju lēkmēm Procentuāli nelielam cilvēku skaitam krampjus var izraisīt noteikti vizuāli tēli, piemēram, mirgojoša gaisma vai zīmējumi, kas var parādīties videospēlēs. Pat cilvēkiem, kuriem nekad nav bijuši krampji vai epilepsija, videospēļu skatīšanās laikā var iestāties nediagnosticēts stāvoklis, izraisot fotosensitīvas epilepsijas lēkmi. Šīm lēkmēm var būt dažādi simptomi – reiboņi, halucinācijas, acu vai sejas raustišanās, roku vai kāju raustišanās, dezorientācija, apjukums vai īslaicīgs apziņas zudums. Krampji var izraisīt arī bezsamaņu vai konvulsijas, kuru laikā no kritiena vai atsisānās pret tuvumā esošiem objektiem var gūt traumas.

Ja pamanāt kādu no iepriekš minētajiem simptomiem, **nekavējoties pārtrauciet spēli un vērsieties pie ārsta.** Tā kā pusaudžiem (bērniem) biežāk nekā pieaugušajiem ir iespējamas šādas lēkmes, pieaugušajiem, kuri atļauj pusaudžiem (vai bērniem) spēlēt spēles, jāvēro, vai bērniem neparādās minētie simptomi, un jāpavaicā, vai bērni tādus nejūt. Fotosensitīvās epilepsijas lēkmju risku var mazināt, ja spēlējot telpā ar labu apgaismojumu un neesat miegains vai noguris. Ja jums vai kādam jūsu radniekam iepriekš ir bijušas krampju vai epilepsijas lēkmes, pirms spēļu spēlēšanas konsultējieties ar ārstu.

Drošība spēlēšanas laikā Spēlējot spēles, atpūties vismaz ik pēc pusstundas. Ja jūtaties noguris vai rodas nepatīkamas sajūtas vai sāpes plaukstās un/vai rokās, nekavējoties pārtrauciet spēli. Ja tas nepāriet, vērsieties pie ārsta.



Vibrācijas izmantošana var pastiprināt traumas. Neieslēdziet vibrāciju, ja pirkstu, plaukstu vai roku kauli vai locītavas nav veselas.

Zvanīšana ārkārtas situācijās



Svarīgi! Mobilie tālruņi, arī šī ierīce, darbojas, izmantojot radiosignālus, bezvadu un kabeļu tīklus, kā arī lietotāja programmētas funkcijas. Šā iemesla dēļ nevar garantēt savienojumu jebkuros apstākļos. Nepaļaujieties tikai uz mobilajām ierīcēm, ja jānodrošina dzīvībai svarīgi sakari, piemēram, lai sazinātos ar medicīniskās palīdzības dienestiem.

Lai zvanītu ārkārtas situācijās:

- 1 Ja ierīce nav ieslēgta, ieslēdziet to. Pārbaudiet, vai signāls ir pietiekami stiprs. Lai varētu izmantot atsevišķus tīklus, ierīcē jābūt pareizi ievietotai derīgai SIM kartei.
- 2 Nospiediet taustiņu  tik reižu, cik nepieciešams, lai nodzēstu ekrāna rādījumus un ierīce būtu sagatavota zvanīšanai.
- 3 Ievadiet atrašanās vietai atbilstošo oficiālo avārijas dienestu izsaukšanas numuru. Dažādās vietās avārijas dienestu izsaukšanas numuri var atšķirties.
- 4 Nospiediet taustiņu .

Ja ir aktivizētas noteiktas funkcijas, pirms zvanīšanas ārkārtas situācijā šīs funkcijas jāizslēdz. Ja ierīcē ir aktivizēts bezsaistes vai lidojuma režīms, avārijas dienestu var izsaukt vienīgi pēc tam, kad esat nomainījis profilu, lai aktivizētu tālruņa funkciju. Plašāku informāciju skatiet šajā lietotāja rokasgrāmatā vai jautājiet pakalpojumu sniedzējam.

Zvanot ārkārtas situācijā, pēc iespējas precīzāk sniedziet visu nepieciešamo informāciju. Jūsu mobilā ierīce negadījumā vietā, iespējams, ir vienīgais sakaru līdzeklis. Nepārtrauciet sarunu, pirms jums to neatļauj.



BRĪDINĀJUMS! Bezsaistes profils neļauj veikt (vai saņemt) jebkādas zvanus, ieskaitot ārkārtas zvanus, kā arī izmantot citas funkcijas, kurām nepieciešams tīkla pārklājums.

Informācija par sertifikāciju (SAR)

Šī IERĪCE ATBILST STARPTAUTISKAJĀM RADIOVIĻŅU IEDARBĪBAS PRASĪBĀM.

Šī mobilā ierīce ir radiosignālu raidītājs un uztvērējs. Tā ir izstrādāta un ražota tā, lai nepārsniegtu radiofrekvenču (RF) iedarbības ierobežojumus, ko nosaka starptautiskās prasības (ICNIRP). Šie ierobežojumi ir visaptverošu norādījumu sastāvdaļa un nosaka iedzīvotājiem pieļaujamos RF starojuma līmeņus. Norādījumus ir izstrādājušas neatkarīgas zinātniskas organizācijas, veicot periodisku un vispusīgu zinātnisko pētījumu novērtējumu. Norādījumi paredz ievērojamu drošības rezervi, lai garantētu drošību visām personām neatkarīgi no viņu vecuma un veselības stāvokļa.

Nosakot mobilo ierīču iedarbības līmeni, tiek izmantota mērvienība, ko sauc par īpašās absorbcijas koeficientu (Specific Absorption Rate — SAR). Starptautiskajos norādījumos noteiktais SAR līmits ir 2 W/kg*. SAR testēšanu veic, izmantojot standarta darba stāvokļus un ierīcei raidot ar tās augstāko apstiprināto jaudu visās pārbaudītajās frekvenču joslās. Lai gan SAR nosaka augstākajam apstiprinātajam jaudas līmenim, reālais SAR līmenis ierīces darbības laikā var būt zemāks nekā maksimāli pieļaujamais. Tas ir tāpēc, ka ierīce ir paredzēta darbam vairākos jaudas līmeņos, lai izmantotu tikai tik daudz jaudas, cik nepieciešams tīkla sasniegšanai.

Tātad, jo tuvāk mobilās bāzes stacijai atrodaties, jo zemāka ir ierīces patērētā jauda.

Šīs ierīces augstākā SAR vērtība, pārbaudot to lietošanai pie auss, ir 0,57 W/kg.

Šī ierīce atbilst RF iedarbības prasībām, ja to lieto, turot pie auss vai vismaz 2,2 cm attālumā no ķermeņa. Ja ierīces pārnēsāšanai izmanto somiņu, jostas turētāju vai piestiprinātāju, šīm papildierīcēm nedrīkst būt metāla daļu un tām jātur izstrādājums vismaz 2,2 cm attālumā no ķermeņa.

Lai pārsūtītu datu failus vai ziņas, ierīcei nepieciešams kvalitatīvs savienojums ar tīklu. Atsevišķos gadījumos datu failu vai ziņu pārsūtīšana tiek atlikta, līdz ir pieejams atbilstošs savienojums. Drošiniet, lai līdz pārsūtīšanas beigām tiktu ievēroti iepriekš minētie norādījumi par ierīces attālumu no ķermeņa.

* SAR ierobežojums plaša patēriņa mobilajām ierīcēm ir vidēji 2 vati uz kilogramu (W/kg), rēķinot vidēji uz desmit gramam ķermeņa audu. Norādījumi paredz ievērojamu drošības rezervi, lai garantētu papildu drošību apkārtējiem un ģimtu vērā iespējamās atšķirības mērījumos. SAR vērtības var atšķirties atkarībā no vietējām prasībām un tīkla frekvences. Citu reģionu informāciju par SAR skatiet pie informācijas par izstrādājumiem Web lapā www.nokia.com.

Alfabētiskais rādītājs

A

Atgādinājums

Sk. *Kalendārs, Signāls*

Atlikšana

Kalendāra signāls 76

Modinātājs 82

Atmiņas karte 14, 24

Atbloķēšana 25

Parole 25

Atslēgas kods 43

Attālā pastkaste 64

Attēli

Apskate 53

Pievienošana kontakta kartītei 50

Attēlu apskate 53

Ā

Ātrie numuri 28

B

Balss frāzes 51

Pievienošana 51

Zvanišana 51

Balss frāžu ierakstīšana 51

Balss iezvane 51

Balss pastkaste 27

Zvanu pāradresācija uz balss
pastkasti 30

Balss ziņas 27

Bezdarbības stāvoklis

Sk. *Gaidīšanas režīms* 21

Bluetooth

Ierīces adrese 93

Ierīču ikonas 93

Izslēgšana 95

Patentatslēga, skaidrojums 93

Pieprasījumi savienot pāri 94

Ražotāja uzstādīta

patentatslēga 93

Savienojuma pieprasījumi 94

Savienojuma statusa indikatori 94

Savienošana pāri 93

Savienošana pāri, skaidrojums 93

Brīvroku

Sk. *Skaļrunis*

D

Datorsavienojumi 95

Datu savienojumi

Indikatori 22

Datums

Uzstādījumi 42

DNS, domēnu vārdu pakalpojums,
skaidrojums 41

E

Ekrāna notīrīšana

Sk. *Gaidīšanas režīms*

E-pasts 60

Attālā pastkaste 64

Atvēršana 65

Bezsaiste 67

Ielāde no pastkastes 65

Pielikumu apskate 65

F

Failu formāti

SIS fails 88

Fiksētā zvanišana 44

G

Gaidīšanas režīmā redzami indikatori
un ikonas 22

Gaidīšanas režīms 21

GPRS 38

Datu skaitītājs 33

Skaidrojums 38

Uzstādījumi 42

Grāmatzīme, skaidrojums 85

I

Ielīmēšana

Teksts 59

Info pakalpojums

Sk. *Šūnu apraides ziņas* 67

Interneta piekļuves punkts (IAP)

Sk. *Piekļuves punkti*

IP adrese, skaidrojums 41

ISDN, skaidrojums 40

Izgriešana

Teksts 59

Izvēlne

Pārkārtošana 21

Ī

Īsceļi

Gaidīšanas režīmā 22

Izlasē 83

Mapē Attēli 53

Īsziņu pakalpojumu centrs 69

Jauna centra pievienošana 69

J

Java

Sk. *Programmas*

K

Kalendārs

Ierakstu sūtīšana 76

Kalendāra signāla pārtraukšana 76

Modinātājs 76

PC Suite lietošana 76

Kešatmiņa 87

Kompaktdisks 95

Kontaktu kartītes

Attēlu ievietošana 49

DTMF toņu saglabāšana 30

Zvana signālu noņemšana 50

Kopēšana

Kontaktu kopēšana no SIM kartes

ierīces atmiņā un pretēji 50

Teksts 59

L

Laiks

Uzstādījumi 42

M

Multizīņas 60

Skaņu atkārtošana 63

Skaņu atskaņošana 63

P

Palīdzība 17, 19

Pastkaste 64

Pārslēgšanās starp programmām 20

PC Suite

Kalendāra dati 76

Personālais dators

Savienojuma veidošana 95

Piekļuves kodi 43

Piekļuves punkti 38

Uzstādījumi 39

Uzstādījumi, papildu 41

PIN kods 43

Priekšapmaksas SIM kartes 32

Programmas, Java 88, 89

Programmatūra

.SIS faila pārsūtīšana uz ierīci 88

Pulkstenis

Atlikšana 82

Modinātājs 82

Uzstādījumi 82

S

Savienojuma indikatori

Bluetooth 94

GPRS 22

GSM datu zvans 22

Savienojuma uzstādījumi 38

Sertifikāti 45

Signāli

Kalendāra signāli 76

Signāls

Modinātājs 82

SIM karte

Vārdi un numuri 34

Vārdu un numuru kopēšana 50

Ziņas 67

Ziņas SIM kartē 34

SIS fails 88

Siktēli

Kontakta kartītē 49

Skatrunis 26

Aktivizēšana 26

Izslēgšana 26

Skaļuma regulēšana 26
 Sarunas laikā 27
 Skaļrunis 26
 Skaņas
 Personiskā zvana signāla
 noņemšana 50
 Skaņu ierakstīšana 83
 Uzstādījumi 74
 Zvana signāla izslēgšana 29
 SMS centrs 69
 Spēles
 Bezsaistes profils 74
 N-Gage profils 74
 Spēles datu dzēšana 17
 Spēles sākšana 16
 Spēļu datu pārvaldība 16
 Vairāki spēlētāji 16
 Spēles karte 14
 Sūtīšana
 Kontaktu kartītes, vizītkartes 50
Š
 Šūnu apraides ziņas 67
T
 Trūkst atmiņas
 Atmiņas patēriņa apskate 23

U
 USSD komandas 68
 Uzstādījumi
 Atslēgas kods 43
 Bluetooth 93
 Datu savienojumi 38
 Datums un laiks 42
 Displejs 36
 Ekrānsaudzētājs 36
 Kalendārs 77
 Piekļuves kodi 43
 Piekļuves punkti 39
 PIN kods 43
 Programmas (Java™) 90
 Sākotnējie uzstādījumi 36
 Sertifikāti 45
 Skaņas 74
 Spēļu bāzes personalizēšana 21
 Valoda 35
 Zvanu aizliegšana 46
 Zvanu pāradresācija 30
 Žurnāls 34
V
 Videoieraksti 54
Z
 Ziņapmaiņa
 E-pasta rakstīšana 60
 Multiziņas 60

Zvana signāli
 Personiskā zvana signāla
 pievienošana 50
 Saņemšana īsziņā 63
 Uzstādījumi 74
 Zvani
 Ilgums 31
 Izmaksu limits 32
 Pārsūtīšana 30
 Saņemti 31
 Sastādītie numuri 31
 Starptautiski 27
 Uzstādījumi 36
 Zvanu pāradresācijas
 uzstādījumi 30
 Zvanu reģistrs
 Sk. *Žurnāls*
Ž
 Žurnāls
 Filtrēšana 33
 Satura dzēšana 33
W
 Web
 Piekļuves punkti,
 sk. *Piekļuves punkti*